

Детективное приключение в жанре хоррор  
для игр «Ктулху» и «Страх как он есть».

# ХИРУРГИЧЕСКОЕ ВМЕЩАТЕЛЬСТВО



УДК 794.02  
ББК 77.056я92  
С88

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.  
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Райдер-Ханрахан Г.  
С88 Хирургическое вмешательство / Гарет Райдер-Ханрахан — 1-е изд., — СПб.: Студия 101, 2017. — 64 с.: ил.

Автор: Гарет Райдер-Ханрахан.  
Перевод: Лыткин Леонид aka Фридрих Кламмер.  
Редактура: Анастасия Гастева.

Иллюстрации: Паскаль Куидолт.  
Иллюстрация обложки: Бабина Елена aka Лись Навский.  
Графический макет: Родерик Робертсон, Александр Ермаков.  
Дизайн и верстка: Александр Стрепетов.

Выпускающий редактор: Анастасия Гастева.  
Тестирование сценария и правил: Phil Rodger, Karen Rodger, Roy Miller, Andrew Pickford, Sinclair Manson, Sunain Rai, Graham MacDonald, Kafka, Lisa Sapinsky, Christoph Sapinsky, Thomas Fisher, Alexander McClelland, Jonas Lindh, Angelica Dal, Morgan Hedbom, Patrick Lewinson, Niclas Matikainen.

Издатель ООО «Студия 101», [mailbox@studio101.ru](mailto:mailbox@studio101.ru), [www.studio101.ru](http://www.studio101.ru).  
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.  
Поддержка игры осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: [www.karlmunchausen.ru](http://www.karlmunchausen.ru).

*В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.*

*Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия, или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.*

*Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.*

Версия от 19 октября 2017. Формат 70×100/16 (165×235 мм).  
Формат 70×100/16 (165×235 мм). Гарнитура «Arno Pro» (набор 3).

© Перевод на русский язык, Studio 101, 2017  
© Pelgrane Press Ltd, 2006, 2013  
Authorized translation of the English edition.  
Used with permission, all rights reserved.

# СОДЕРЖАНИЕ

|                                 |    |                                         |    |
|---------------------------------|----|-----------------------------------------|----|
| Введение.....                   | 4  | На следующее утро.....                  | 27 |
| Доктор Клиффорд Дрейк.....      | 5  | Рука.....                               | 27 |
| Ординатура.....                 | 6  | Библиотека.....                         | 28 |
| Рука, Глаз и Загадка Плоти..... | 7  | Заметки.....                            | 28 |
| Структура сценария.....         | 7  | Вахтёр снова нападает.....              | 29 |
| Планировка больницы.....        | 8  | Визит доктора Хейверли.....             | 30 |
| Персонал больницы.....          | 9  | Исчезновение Хейверли.....              | 31 |
| Другие пациенты.....            | 10 | Дневные сцены.....                      | 31 |
| Безумец.....                    | 10 | Контакты с внешним миром.....           | 32 |
| Усмирение.....                  | 11 | Несносные пациенты.....                 | 32 |
| Больница ночью.....             | 11 | Спасти из больницы.....                 | 32 |
| На следующее утро.....          | 12 | Ночные сцены.....                       | 33 |
| Знакомство с д-ром Дрейком..... | 13 | Голоса из кошмара.....                  | 33 |
| Кабинет Дрейка.....             | 14 | Призрачные коридоры.....                | 34 |
| Тело в морге.....               | 14 | Слепой кошмар.....                      | 34 |
| Первая операция.....            | 15 | Реанимационная.....                     | 34 |
| Подготовка к операции.....      | 16 | Болезненные воспоминания.....           | 35 |
| Те, кто остался.....            | 16 | Свидетельства былых успехов.....        | 36 |
| Операция.....                   | 16 | Смертельная стадия человечности.....    | 36 |
| Последствия.....                | 17 | Добрый доктор Дрейк.....                | 36 |
| Опрос персонала.....            | 18 | Вопросы к Дрейку.....                   | 37 |
| Регистратура.....               | 20 | Диагностическая операция.....           | 37 |
| Палата 4.....                   | 20 | Обыск Дрейка.....                       | 38 |
| Книга.....                      | 21 | Допрос Дрейка.....                      | 38 |
| Кабинет доктора Дрейка.....     | 22 | Смерть Дрейка... и его возвращение..... | 39 |
| Заброшенное крыло.....          | 23 | Извлечение ключа.....                   | 39 |
| Преследуемые Вахтёром.....      | 23 | Больница кошмаров.....                  | 40 |
| Кладовые.....                   | 23 | Исследуя больницу.....                  | 40 |
| Больничный архив.....           | 24 | Воскрешение Дрейка.....                 | 43 |
| Заброшенные палаты.....         | 24 | Преображённый Дрейк.....                | 43 |
| Операционная.....               | 24 | Воскрешённый Дрейк.....                 | 43 |
| Библиотека.....                 | 25 | Побег из Больницы.....                  | 44 |
| Они приходят по ночам.....      | 25 | Амбулаторные больные.....               | 44 |
| Не говори с незнакомыми.....    | 25 | Приключение по правилам «Ктулху».....   | 45 |
| Опрос остальных детей.....      | 25 | Готовые персонажи.....                  | 46 |
| Вторая операция.....            | 26 | Ординатура.....                         | 52 |
| Создание Руки.....              | 26 | Всё что останется.....                  | 53 |



# СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

Завязка приключения состоит в том, что персонажи игроков являются пациентами больницы Пресвятой Девы. Это старая больница, построенная почти сто лет назад. Часть здания закрыли, но государство поддерживает несколько палат в рабочем состоянии. Они нужны для приёма пациентов из переполненной окружной больницы дальше по шоссе, для обеспечения последнего ухода за смертельно больными. Именно здесь, в конечном итоге, оседают душевнобольные и «тяжёлые» пациенты, которым нужен долгий курс лечения и постоянный присмотр. Больница — запутанное, разрушающееся мрачное здание, когда-то возведённое католической миссией и взятое под опеку государством в 60-х. Устаревшее оборудование, апатичный персонал: всё это место пропахло смертью, отчаянием и семью десятками лет дезинфекций и испачканного белья.

Если вы будете использовать готовые листы персонажей со страниц 46-50, вы найдёте описание, как именно герои оказались на соседних кроватях в палате № 3 (амнезия Венди не обязательно связана с этим сюжетом. Её недуг может послужить завязкой для будущих расследований с участием тех же персонажей; если же вы хотите увязать все сюжетные линии в один узел, тогда Венди может быть сбежавшим клоном, созданным бывший кандидатом в Ординатуру — см. «Болезненные воспоминания», стр 35).

## ВВЕДЕНИЕ

В больнице водятся свои призраки, но тот ужас, что ждёт героев впереди имеет мало общего с покойниками. Пациенты вот-вот станут последними

Среди детей ходят слухи, что в больнице Пресвятой Девы водятся призраки. Стоит только взглянуть на это место, и вы понимаете почему; мрачная громадина, заполненная ржавыми кроватями, буквально пялится на вас бельмами окон. Следовало бы снести это строение ещё много лет назад, а не позволить ему торчать тут в таком виде.

Вы ни за что не пожелали бы оказаться пациентом этой больницы. Сюда прибывают, чтобы умереть.

жертвами обосновавшегося в больнице безумного гения, хирурга и оккультиста доктора Дрейка. Занимаясь своими изысканиями, он открыл существование загадочной Ординатуры — мистического ордена потусторонних учёных. Дрейк стал одержим Ординатурой; теперь он хочет присоединиться к ним, сделав всё, чтобы привлечь их

внимание. Он собирается найти этих бессмертных, нечеловеческих ваятелей плоти и призвать их. И тогда Дрейк будет готов произвести на них впечатление своей работой скальпелем и хирургической пилой, работой в обрамлении из трансплантированной плоти и шитой кожи.

Персонажи игроков — это глина, из которой он вылепит свой шедевр.

## СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

Этот сценарий призван вызвать у героев чувство беспомощности и дезориентации. Герои слабы вначале и далее они будут только слабеть. Их здоровье по ходу игры окажется подорвано; они должны будут копить силы и выбирать между попытками восстановить немного сил и расследованием. Герои находятся во власти врачей и персонала больницы Пресвятой Девы. Они окажутся подопытными в жутких экспериментах и операциях, которые не дадут им вздохнуть спокойно до самого конца. Эта игра о том, как вы лежите на больничной койке, не смея доверять собственному телу, и вздрагивая от каждого звука, что доносится из коридора.

Вместе с тем, не позволяйте игрокам впадать в безделье. Вам придётся срывать их попытки побега, что может разочаровать игроков, а многие из ужасных столкновений приведут к параличу

героев делая их бессловесными и беспомощными жертвами. Поэтому не забывайте ключевой момент: если игроки берутся за расследование, они достигнут в нём успеха. Каждая сцена должна предоставлять им улики, пусть даже эти улики и не прольют свет на насущную проблему персонажа.

Другая важная тема приключения — классический сюжет о тёмном двойнике. Главный антагонист, доктор Дрейк, страдает от раздвоения личности в стиле Джекила и Хайда. Больница меняется, переходя от обычных дневных забот к кошмарному миру Ординатуры в ночное время. Подчеркните эту разницу, покажите игру света и тени, когда день сменяется ночью.

Если вам нужны источники вдохновения, обратитесь к серии видеоигр *Silent Hill*, фильмам цикла «Восставший из ада» и оригинальному сериалу «Королевство» Ларса фон Триера.

## ДОКТОР КЛИФФОРД ДРЕЙК

Дрейк — блестящий хирург и врач. Он удивительно одарён, но страдает от раздвоения личности. Доктор хочет быть настоящим целителем, хочет помогать людям, но в глубине его сознания таится что-то тёмное. Это что-то шепчет ему, что он мог бы узнать больше, позволяя болезням прогрессировать, и что медицина всегда развивалась через страдания других. На протяжении многих лет эта тёмная половина росла, пока не стала неотъемлемой частью личности Дрейка.

Его карьера напоминает график сердечного ритма во время приступа — пики и впадины, резкий подъём, падение и прямая линия. Он был одним из самых перспективных хирургов своего поколения — лучший на курсе в медицинском институте, природный талант удачно сочетался в нём с неостановимым стремлением к совершенству. У Дрейка отличный послужной список, но, одно

за другим, он оставил все места работы. С хирургами, как известно, трудно работать и в лучшие времена, но непредсказуемость Дрейка делала его особенно невыносимым.

В иные дни он внимателен и заботлив, но стоит ему утомиться, и перед нами уже эксцентричная, раздражительная личность, переполненная жестокостью. В такие моменты мелочи вроде медицинской этики перестают волновать его. Коллеги всё больше ненавидели его, что только укрепляло мизантропию Дрейка. Карьера доктора была обречена.

Однако, доктор Харви взял его на работу, рассудив, что если Дрейк сумеет победить своих демонов в относительном спокойствии больницы Пресвятой Девы, то сможет впоследствии стать ценным кадром и для для окружной больницы. У Дрейка же появились свои планы — использовать лечебное заведение для претворения в жизнь своих тайных зловещих замыслов.

Интерес Дрейка к оккультному началось ещё в институте; он экспериментировал со старыми и запрещёнными медицинскими методами, ища зерно истины в бабьих поверьях и средневековых таинствах. Пиявки и личинки снова в ходу — так почему бы не обратиться к хиромантии или кровопусканию, или, может быть, вспомнить о прахе мумий?

В старом потрёпанном немецком медицинском справочнике Дрейк нашёл стопку рукописных заметок, в которых была описана Ординатура. Он заставил одного из пациентов, Гэвина Лэнгли, перевести эту рукопись. Внезапно вся жизнь Дрейка обрела смысл; его тёмная половина поняла, что ему суждено присоединиться к Ординатуре. Его медицинский гений, мизантропия — лишь компоненты для подготовки к бессмертию.

Разумной, человеческой стороне Дрейка осталось лишь отшатнуться от этих жутких планов.





## Изображая Дрейка

Вам нужно намекнуть игрокам, что есть сразу два доктора Дрейка, при этом, не делая это слишком очевидным.

Изображая «хорошего» Дрейка:

- Нерно поводите плечами
  - Смотрите игрокам в глаза
  - Прикасайтесь к игрокам периодически, особенно когда Дрейк успокаивает их персонажей
- Но в ночное время или когда Дрейк устал или рассержен, действуйте по-другому:

- Научитесь смотреть на игроков так, будто они являются образцами на предметном стёклышке микроскопа
- Делайте паузу и моргайте каждый раз перед тем как задать вопрос
- Чаще напоминайте себе, как все бесят вас своими дурацкими вопросами; показывайте, что вы тщетно пытаетесь скрыть раздражение.
- Если у вас есть белый халат — накиньте его

Дрейк является ключевым персонажем в этом приключении; пусть он будет как можно более запоминающимся и колоритным.

## Дрейк

Способности: атлетика 3, бегство 6, здоровье 9, первая помощь 10, бдительность 4, драка 6, самообладание 4.

## ОРДИНАТУРА

Ординатура (отрывок из «Книги неизбывного ужаса», страницы 51-62) — это древний ... культ? Гильдия? Учёное собрание? Называйте как хотите — для них более нет имени ни в одном из существующих языков. Когда-то они были смертными, но превратили себя в нечто иное. Ординатура существует в каком-то кармане или искажении пространства-времени внутри Внешней тьмы; они проникают в нашу реальность, чтобы собирать новые образцы для экспериментов. Они — шаги за дверью вашей комнаты в ночи, необъяснимый шрам на руке, ноющая боль в боку после странного сна с участием лезвий и шприцев. Они незримо присутствуют в каждой больнице, на каждой бойне, в каждом морге, наблюдая и оттачивая скальпели.

Присоединиться к Ординатуре почти невозможно, но Дрейк считает, что он нашёл свой путь.

### Конверсия под «Ктулху»

Многие исследовательские и общие способности, используемые в игровом мире «Страх как он есть» аналогичны таковым в «Ктулху». Способности из «Ктулху», которые можно задействовать вместо способностей «Страх как он есть», взяты в тексте в квадратные скобки. Подробная информация о том, как адаптировать правила, вы найдёте на странице 45.

## РУКА, ГЛАЗ И ЗАГАДКА ПЛОТИ

Чтобы присоединиться к Ординатуре, Дрейк намерен создать два хирургических шедевра: Рука и Глаз. В течение игры Дрейк будет предпринимать ряд определённых действий, чтобы превратить одного из персонажей игроков в Глаз, а другого в Руку.

Глаз имеет третий глаз, имплантированный по центру лба, и обладает как мужскими так и женскими половыми органами, что символизирует возможность существования одновременно в двух мирах, в то время как Руке пересажены кости пальцев от нескольких доноров, и она сочетает их духовную силу своей волей. Дополнительные органы и кости, необходимые для создания Руки и Глаза, будут изъяты у других персонажей игроков.

Вместе Рука и Глаз нужны, чтобы разрешить Загадку Плоти. Загадка Плоти, в свою очередь, созреет внутри третьей жертвы, а Ключ к Ординатуре будет таиться внутри Загадки. Чтобы доказать, что он достоин войти в Ординатуру, потенциальный кандидат должен разгадать Загадку и найти Ключ, использовав Руку и Глаз.

Если вы используете готовых персонажей: Герман является хорошим кандидатом для того, чтобы стать Глазом, в то время как Венди — отличный выбор на роль Руки. Конечно, вы можете распределить эти роли и случайным образом.

## СТРУКТУРА СЦЕНАРИЯ

В игре чередуются ночные и дневные сцены. Для ключевых сцен, описанных ниже, указано время суток, когда их следует провести; есть и несколько дополнительных, вводных сцен, которые подойдут для любого времени. В течение дня персонажи могут изучать больницу и копить силы. Ночью же начинаются ужасы. Каждую ночь Дрейк забирает двух героев для проведения экспериментов над ними; в это время другие персонажи игроков могут заниматься расследованием.

Схема ниже предполагает, что приключение будет происходить в течение трёх дней, но этот график является гибким.

СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ



# СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

Правьте перечисленные шаги на основании действий вашей группы.

- **Безумец (ночь):** героев будит ночной гость.
- **Встреча с доктором Дрейком (день):** Дрейк опрашивает одного из персонажей. Ключевая улика: *ключ-амулет Дрейка*.
- **В морге (день):** один из персонажей обнаружит ночного гостя в морге больницы после того, как его, этого пациента, обследовал доктор Дрейк. Ключевая улика: *мёртвый пациент*.
- **Первая операция (ночь):** двух героев забирают из палаты и оперируют в ночное время. Один из них обращён в Глаз.
- **Опрос сотрудников / регистратура / кабинет Дрейка / палата № 4 (день):** герои изучают мёртвого пациента. Они обнаруживают, что здесь есть связь со старой больничной библиотекой. Ключевая улика: *больничная библиотека*.
- **Они приходят по ночам (день):** персонажи встречаются девочку по имени Бет, пациентку больницы. Она рассказывает им о своих кошмарах. Ключевая улика: *входная дверь*.
- **Добрый доктор Дрейк (в любое время):** доктор Дрейк вмешается, чтобы помочь персонажу игрока и вводит группу в заблуждение относительно личности злодея. Ключевая улика: *психология Дрейка*.
- **Вторая операция (ночь):** ещё два персонажа подняты с кроватей и подвергнуты безумным медицинским экспериментам.
- **Больничная библиотека (в любое время):** герои вламываются в старую библиотеку и находят записи, на которых базируются эксперименты Дрейка. Ключевая улика: *переведённые записи*.
- **Визит доктора Хейверли (день):** проверяющий из окружной больницы посещает госпиталь Пресвятой Девы и опрашивает героев. Прежде чем он успевает хоть что-то сделать, узнав о странных вещах, что творятся здесь, его убивают посланцы доктора Дрейка. Однако его

смерть позволит героям осознать планы Дрейка относительно них самих. Ключевая улика: *история д-ра Дрейка*.

- **Диагностическая операция (ночь):** Дрейк забрасывает персонажей в реальность Ординатуры. Он собирается приступить к последней операции, но оказывается парализован одной из Медсестёр.
- **Сделка с доктором Дрейком:** герои могут либо помочь Дрейку искупить свою вину, либо убить его.
- **Больница кошмаров:** застрявшие в мире Ординатуры герои должны выбраться с помощью Дрейка, или спасаясь от монстра, которым стал воскресший Дрейк.

В дополнение к этим, есть ещё как дневные так и ночные сцены, которые могут быть запущены в любой момент, в зависимости от действий персонажей игроков.

Свобода действия персонажей в этом сюжете намеренно ограничена как правилами из раздела «Ходячие больные» (см. врезку), так и их статусом пациентов. Пусть кто-то из больничного персонала провожает их обратно в постель, как только они продвинутся дальше по ключевым уликам, и постоянно напоминает им об их хрупком здоровье.

Поощряйте игроков за хитрости при исследовании больницы, пусть они отвлекают персонал или дожидаются ночи.

## ПЛАНИРОВКА БОЛЬНИЦЫ

Больница состоит из центральной секции с двумя длинными боковыми крыльями. Три этажа в высоту; этажи связаны между собой лестницами, по одной в каждой секции, и древним, ненадёжным лифтом в центральной секции.

По крайней мере, именно так всё выглядит днём — как только солнце заходит, появляются коридоры, уходящие в бесконечность, и ужасы, рыскающие по палатам (см. «Ночные сцены»).



### Ходячие больные

Все персонажи больны или находятся на реабилитации после операций, когда игра начинается, и последующие эксперименты доктора Дрейка тоже не прибавят им здоровья. Чтобы смоделировать слабость, персонаж будет отдавать по 1 пункту здоровья всякий раз, когда захочет встать с кровати, чтобы пройтись по больнице. Если персонаж пожелает предпринять активное действие (например, подраться, прибегнуть к атлетике или спастись бегством), он расстанется ещё с пунктом здоровья. Наконец, если персонаж под действием успокоительного, он может потратить пункт здоровья, чтобы действовать, прорвавшись через туман в голове.

Персонажи восстанавливают по 4 пункта здоровья за каждый полный день или ночь отдыха, или 2 пункта, если они умеренно активны в течение этого же времени. Здоровье всех персонажей на начало сценария ограничено до половины обычного запаса (у готовых персонажей это значение приведено в скобках).

Удостоверьтесь, что игроки с самого начала знают об этих правилах, пусть они взвешенно оценивают, что нужнее их персонажам — продолжительные периоды отдыха или быстрый темп в расследовании того, что происходит в больнице Пресвятой Девы.

| Этаж | Западное крыло       | Центральная секция                                   | Восточное крыло                                    |
|------|----------------------|------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| 0    | Администрация, кухня | Администрация, столовая, часовня, морг, регистратура | Палата №1 (детская), кабинеты врачей               |
| 1    | Палаты №№2-3         | Операционные, рентген                                | Не используется (архив, библиотека, пустая палата) |
| 2    | Палата №4            | Не используется (операционная)                       | Не используется (пустая палата)                    |

### ПЕРСОНАЛ БОЛЬНИЦЫ

Больница сильно недоукомплектована по части персонала. Далее следует список тех, с кем герои могут взаимодействовать в течение игры; если вдруг вам понадобится кто-то ещё из сотрудников, предположите сразу, что он или она едва ли заботится о качестве работы и просто старается поменьше суетиться в ожидании пенсии.

- **Д-р Дрейк:** постоянный врач в больнице и хирург. У половины персонажей именно он — лечащий врач.
- **Д-р Хейверли:** специалист из окружной больницы, Хейверли, посещает больницу Пресвятой Девы несколько раз в неделю. Несмотря

на то, что он должен лечить тех героев, на которых не распространяется ответственность доктора Дрейка, они пока не видели его вживую.

- **Старшая медсестра Энн Мэзер:** обращается с пациентами как с непослушными детьми, не терпит нарушителей спокойствия и не собирается выслушивать дикие истории о монстрах и странных врачах.
- **Медсестра Дэмпиер, медсестра Клейтон:** обе медсестры, приписанные к палате № 3. Обе постоянно перегружены работой и еле живые от усталости; персонажи могут попытаться убедить медсестёр, что происходит что-то странное в главе «Опрос персонала» (страница 18).



# СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

- **Вахтёр Альф:** больничный вахтёр и мастер на все руки Альф представляет собой кривую и хромую громадину с абсолютно лысой и удивительно розовой кожей. См. врезку «Вахтёр».

## ДРУГИЕ ПАЦИЕНТЫ

- **Гэвин Лэнгли:** преподаватель немецкого языка и переводчик. Его нервный срыв никогда не кончится по воле Дрейка, который прибегнул к помощи Лэнгли, чтобы перевести заметки об Ординатуре.
- **Джаред Линкс и Ди Дэвид:** остальные пациенты в палате № 4.
- **Бэт:** пациентка детского отделения.

Остальные пациенты больницы либо не знают о ночных ужасах, либо обколоты лекарствами до бесчувственности.

## БЕЗУМЕЦ

*Тип сцены: вводная.*

События игры начинаются в середине ночи. Все герои спят в палате № 3 в больнице Пресвятой Девы. Убедитесь, что все игроки осознают следующий моменты:

- Все герои — пациенты этой небольшой государственной больницы.
- Здание старое и без пяти минут под снос; тут сейчас только горстка пациентов, и большая часть процедур проводится в более крупной и новой окружной больнице, которая находится дальше по улице, примерно в миле. Технически, Пресвятая Дева является частью больничного комплекса.
- Персонажи обретаются в одной палате. У каждого есть своя кровать, окружённая непрозрачной занавеской, а вот ванная комната одна на всех. Если вы используете готовых персонажей, то последней в палату поступила Венди — её привезли прошлой ночью в состоянии обезвоживания.

## Вахтёр

На самом деле он является предыдущим эксперимент Дрейка; вахтёр — гомункул, выращенный в чане в заброшенном крыле больницы.

Вторая, не столь удачная копия вахтёра прячется в библиотеке. Есть и другие вахтёры, медленно созревающие в чанах, так что вы можете убить Альфа, если это необходимо, или даже заставить его появиться в двух местах одновременно. Он может говорить, хоть и довольно невнятно, но предпочитает общаться порывками. У него есть дурная привычка появляться в самый неподходящий момент, чтобы разрушить планы персонажей игроков — используйте его, когда нужно перерезать телефонные провода, обнаружить героев в их укрытиях, прервать важный разговор и т.п. Он нечеловечески сильный, но неуклюжий и медлительный.

**Вахтер:** атлетика 7, воровство 2, здоровье 8, проникновение 10, механика 12, предусмотрительность 7, драка 8.

- Ни у одного из персонажей нет осложнений; таких бы не положили сюда. Это место, как правило, для тех, кто поступает с незначительными жалобами... или тех, кто точно долго не протянет, и поэтому никому нет дела в какую больницу их класть.
- Тем не менее, в окружной больнице ведутся строительные работы, поэтому некоторые пациенты были временно переведены в Пресвятую Деву.
- Эта зима выдалась необычайно холодной. Вокруг больницы всё укрыто снегом, а прогнозы сообщают о скорых метелях.

Пусть герои постоянно будут сонными. Попросите игроков закрыть глаза и откинуться на спинку кресла, или положить голову на стол. Выключите свет. Дайте им несколько минут тишины.

## БЕЗУМЕЦ

Персонажей игроков неожиданно будит голый мужчина, ворвавшись в палату. У него дикий взгляд, тощее тело и на нём нет и намёка на одежду. Он пры-



гает на кровать одного из героев-мужчин и начинает бессвязно орать.

Он разрывает одеяло, царапается как бешеный зверь и пытается добраться до промежности несчастного.

Один из героев заметит, что у нарушителя спокойствия отсутствуют яички; его мошонка явно пуста, а на кровать из неё сочится кровь. На его запястье больничный браслет, частично пожёванный. Сумасшедший продолжает кричать и что-то бессвязно бормотать.

- **Знание языков:** он говорит что-то на немецком о «Глазе, который видит» и «Руке, которая отпирает». После траты 1 пункта **знания языков** становится понятно, что он что-то цитирует.
- Трата 1 пункта **запугивания** позволит так прикрикнуть на психа, что тот съёжится в углу, бормоча: «Только не иглы! Не надо больше игл!» — снова и снова, пока не придёт медсестра.

## Безумец

**Характеристики:** здоровье 6, драка 6.

Если персонажи пытаются скрутить сумасшедшего, это выльется в состязание в **драке**. Напомните игрокам ещё раз, что просто встать с кровати обойдётся им в 1 пункт **здоровья**, и ещё 1 пункт, чтобы пройти проверку **драки**. Если безумец побеждает или его вообще не пытаются удержать, он разорвет одеяло своей жертвы и намертво вцепится в неё, нанося 1 пункт урона **здоровью** каждый раунд, пока его не оттащат от несчастного.

Сцена должна быть настолько непонятной и шокирующей, насколько это возможно. Сделайте это вторжение безумным и внезапным.

## УСМИРЕНИЕ

Через несколько секунд появляются двое из больничного персонала — медсестра Дэмпир и вахтёр. Они и схватят нарушителя спокойствия.

Его выволакивают прочь из комнаты; пока его тащат, он кричит: «Острые пальцы!» и «Они и за вами

придут!» В коридоре снаружи Альф держит психа, в то время как медсестра вкалывает ему седативное. Вскоре после этого Дэмпир возвращается в палату и приносит прощения за вторжение.

Губы медсестры в крови; герой с **сыскным делом [медициной]** или **дракой** выше, чем 4, сразу поймёт, что пациент ударил её в лицо локтем.

Она объяснит, что сбежавший безумец, Гэвин Лэнгли, является пациентом палаты № 4, расположенной этажом выше. В ней содержат пациентов с душевными расстройствами. Гэвин никогда ранее не проявлял буйства, так что, наверное, это реакция на какие-то из новых препаратов.

Сестра пообещает, что Лэнгли, будучи надёжно зафиксирован, не станет снова блуждать по коридорам. Дэмпир приложит все силы для успокоения героев, в её речи будет явный подтекст для каждого героя с **юриспруденцией**: «Прошу, не судитесь с нами». Персонаж, который потратит 1 пункт **успокаивания**, сможет завоевать её доверие, если начнёт говорить о случившемся легкомысленно; и, наоборот, если, используя 1 пункт **запугивания** или **юриспруденции**, начать угрожать неприятностями больнице, Дэмпир будет в ужасе и от неё будет больше прока в последующих сценах (см. «Опрос персонала», стр 18).

Она спросит, не нужно ли персонажам игроков что-то вроде чашки чая или кофе, поесть или успокоительного.

Через несколько минут она уйдёт, и герои смогут поспать.

## БОЛЬНИЦА НОЧЬЮ

Больше никаких тревожащих событий той ночью не произойдёт. Тем не менее, персонажам, которые отходят ко сну после вторжения, будут слышаться странные звуки на грани восприятия... что-то тащат по полу, отдалённый звук ударов по трубам, сильный запах дезинфицирующего средства. В здании царит атмосфера тревожности, словно и его сон был потревожен ночными событиями.

## НА СЛЕДУЮЩЕЕ УТРО

*Тип сцены: ключевая.*

Утром героев будит сестра Клейтон. Она суетится и открывает занавески, впуская холодный, как ключевая вода, свет в палату. За окном персонажи могут рассмотреть участок, на котором стоит больница, заснеженные газоны и голые деревья вдоль дороги. Гипсовые статуи святых и мучеников проглядывают из белой пелены.

Дайте игрокам поговорить о событиях прошедшей ночи. Если вы используете готовых персонажей, эта сцена — отличная передышка, чтобы герои познакомились друг с другом. Можете запустить несколько сцен для создания нужного настроения:

- Ретроспективный эпизод о том, как герой получил травму.
- Шероховатость в отношении героя с кем-то из семьи, которая объяснит почему родные не посещают его в больнице.
- Ретроспективный эпизод с тяжелым воспоминанием о пребывании в больнице, когда герой был ещё ребенком, или в результате худшего из поступков.

Утро и первая половина дня — время для обычной рутины в стенах больницы. Герои получают предписанные лекарства, у кого-то берут кровь на анализ, кому-то меряют давление и температуру, медсёстры приходят и уходят. Тут пока мало что можно сделать, кроме как лежать и восстанавливать силы (напомните игрокам про восстановление **здоровья** в процессе отдыха). В палате есть телевизор, а у любителей электронных развлечений наверняка найдутся ноутбуки.

Дрейк делает обход во второй половине дня, он быстро проверит состояние героев, перебросившись с ними парой реплик. Доктор определенно находится в «хорошей» стадии в этой сцене и общается дружелюбно и ободряюще. Дрейк снова извинится за ночные события. Самое время выбрать персонажа, который подвергнется особому тщательному обследованию в следующей сцене.

Если прочие персонажи пожелают исследовать больницу, медсёстры будут рекомендовать им вернуться в кровать, но всерьёз отговаривать от шатания по коридорам не станут. Не забывайте забирать пункты **здоровья** у тех, кто не остался лежать.

Позвольте героям контактировать с внешним миром, если они того пожелают — с этим не будет проблем, пока не пройдет вторая ночь.



## ЗНАКОМСТВО С Д-РОМ ДРЕЙКОМ

*Тип сцены:* ключевая.

*Ключевая улика:* ключ на шее Дрейка.

Выберите одного из героев; либо кого-то, кто не сильно проявил тебя до сих пор, либо героя с любыми **науками** или **окультистскими науками** [**история** или **окультизм**]. Этот персонаж станет носителем Загадки Плоти.

Медсестра Клейтон придет в палату во второй половине дня, посадит этого персонажа в инвалидную коляску и спустит его в лифте на первый этаж, затем по коридорам вкатит в приёмный кабинет напротив кабинетов врачей в восточном крыле.

Персонажи могут услышать музыку из детского отделения дальше по коридору. Оставьте на время будущего носителя в кабинете и обратитесь к другим героям. Можно продолжить сцену с исследованием больницы и общением с персонажами ведущего или же запустить ещё один ретроспективный эпизод для героя, который ещё не был представлен.

Вернёмся обратно в кабинет. Появляется д-р Дрейк и объясняет, что д-р Хейверли из окружной больницы попросил его осмотреть персонажа; Хейверли опоздал сегодня с обходом и не сможет добраться до Пресвятой Девы. Если получится, попробуйте посеять семена подозрения — пусть д-р Хейверли покажется героям более значимым объектом; параноидальные игроки на этот момент уже начнут искать злодея, так пусть купятся на этот отвлекающий манёвр. Например, Дрейк может начать нервничать при упоминании Хейверли, или упомянуть что должен очень тщательно провести осмотр, потому что «Хейверли хотел бы этого». Если же его спросить о событиях ночи, Дрейк будет отвечать как можно более туманно, ссылаясь на то, что все это — проблемы д-ра Хейверли.

Дрейк тщательно и профессионально осматривает героя. Если он здесь из-за травмы, доктор спросит, как она была получена; особенно интересен ему будет кто-то, кто связан с оккультным или сверхъестественным. В начале осмотра Дрейк находится в своей «хорошей» ипостаси; его тёмная половина проявит себя ближе к концу.

- **Проницательность:** Дрейк кажется совершенно спокойным при выполнении медицинских процедур, но сразу напрягается при попытке просто поболтать. Трата 1 пункта из запаса **проницательности** позволит понять, что он не желает, чтобы собеседник понял, что доктор Дрейк думает о Хейверли на самом деле.
- Персонаж с **окультистскими науками** заметит странный амулет на шее Дрейка, который совершенно не гармонирует с его костюмом. Амулет выполнен в форме маленького медного ключа, перекрученного и сломанного. Если упомянуть этот амулет в разговоре с доктором, тот только улыбнется и скажет, что шутики ради прикупил вещицу на блошином рынке. Если персонаж продолжает спрашивать о происхождении амулета, задействовав либо **историю**, либо **окультистские науки**, либо **лесть**, Дрейк признается, что он держит его как напоминание о давних словах наставника — ключ к правильному пониманию медицины кроется в отношениях к пациенту. Он признается, что в прошлом был слишком заиклен на клинических аспектах лечения и игнорировал гуманистические.
- Если спросить о Гэвине Лэнгли, Дрейк говорит, что пациент умер в течение ночи из-за осложнений, связанных с недавней операцией. Вопросы о Лэнгли вызовут изменения в поведении Дрейка. Его тёмная половина берёт верх. **Проницательность** позволит отследить этот внезапный и полный сдвиг в поведении.

## КАБИНЕТ ДРЕЙКА

Кабинет д-ра Дрейка подробнее описан дальше, на странице 22; герой, которого осматривает Дрейк, может бросить пару взглядов на обстановку, но, естественно, никто не позволит ему пошарить здесь, пока доктор в помещении.

### Внедрение Загадки

Когда Дрейк закончит с осмотром, он оставит персонажа в покое и позовет медсестру Клейтон, чтобы та вернула пациента в палату № 3. Затем он задумается на время, ещё раз посмотрит в карту больного и заявит, что анализы крови показывают признаки легкой анемии (низкое содержание железа), и он не хочет рисковать. Он даст персонажу стаканчик с черной пилюлей и проследит чтобы тот проглотил её, и только затем позволит медсестре увезти героя в его палату. Далее произойдет событие «Тело в морге» (см. ниже).

В течение следующих нескольких дней Загадка Плоти будет расти в желудке персонажа. Смотрите врезку.

## ТЕЛО В МОРГЕ

*Тип сцены: ключевая.*

*Ключевая улика: Гэвин Лэнгли был убит.*

Прежде чем вернуть в кровать, персонажа прокатят на коляске мимо входа в больничный морг. В этот момент на сцене появляется Вахтёр, он выходит из морга, и герой приметит тело, лежащее под простыней. И что-то в этом теле есть знакомое. Вахтёр уставится на героя, втянет воздух ноздрями и уйдет прочь.

Дальше по коридору загорится лампочка над дверями детского отделения — кто-то из детей позвал медсестру. Медсестра Клейтон извинится и оставит персонажа возле морга; она вернется через минуту. Персонаж может воспользоваться

### Загадка Плоти

Загадка Плоти является безоаром — комком инородной, непереваренной плоти, сформировавшейся в желудке пациента. Существуют различные типы безоаров, такие как трихобезоары из волос или антракобезоары из таблеток. В средние века считалось, что с помощью безоара можно излечить от любого яда.

В течение всего сценария безоар будет расти из таблетки, которую Дрейк дал несчастной жертве.

Он превратится в иззубренный кусок плоти, отрывающий лоскуты от внутренних стенок желудка и делающий их частью себя. Этот гордиев узел из живой ткани поселится глубоко пищеварительной системе жертвы.

По мере роста безоар будет причинять все больший дискомфорт персонажу, пока не созреет полностью (см. «Извлечение Ключа», стр. 39).

В отличие от Руки или Глаза владение Загадкой Плоти не дает персонажу никаких дополнительных способностей или преимуществ.

этим, чтобы проскользнуть в морг и удовлетворить своё любопытство.

Под простыней покоится тело Гэвина Лэнгли. Его горло вскрыто.

- **Точные науки [медицина]** поможет понять, что это было сделано скальпелем. Трата 1 пункта **точных наук** или **медицины**, помимо этого ещё и подскажет, что Лэнгли не сопротивлялся. Это была казнь, а не драка.
- Персонаж с навыком **фотографии** заметит цифровую камеру на полке, видимо, используемую для записи вскрытий. Если герой возьмет её, он может сфотографировать тело для последующего анализа, но впоследствии ему ещё понадобится тайно унести с собой камеру, чтобы медсестра не заметила (проверка **воровства** со сложностью 3).

Фотографии покажут следующее:

- Яички Лэнгли отсутствуют. Трата пунктов **точных наук** подтвердит, что они были удалены хирургически за несколько часов до убийства.



- На его руке имеются отметки от иглы. Трата пунктов из запаса **фотографии** позволит увеличить изображение и рассмотреть подробнее, что отметок по четыре на каждой руке и расположены они полукругом, как отметины от человеческих ногтей. Напомните игрокам, если они сами не вспомнили, что Лэнгли говорил про «острые пальцы», пока его вытаскивали из палаты.

В течение следующей ночи Прозектор (см. соответствующий отрывок из «Книги Неизбывного Ужаса») материализуется в морге, сотрет рану от скальпеля, следы от игл и заштопает разрезанную мошонку Лэнгли. Ординатура не захочет, чтобы власти смертных помешали испытанию Дрейка.

## ПЕРВАЯ ОПЕРАЦИЯ

*Тип сцены: действия противников.*

Герои засыпают, все как обычно — если персонаж хочет бодрствовать, он тратит пункт **здоровья**. Если каждый пытается бодрствовать, пусть поставят сколько-то **здоровья** в качестве ставки — двое из них, кто поставил меньше, не выдержат усталости и уснут. Выдвигайте все эти условия, только если игроки будут спрашивать про возможность не спать, в противном случае перейдите сразу к похищению героев. Выберите двоих



# СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

из спящих персонажей игроков, в идеале одного мужского пола и одного женского. Эти двое проснутся посреди ночи от ощущения, что их кровати кто-то выкатил из палаты. Сообщите прочим игрокам, что они что-то услышали в течение ночи, и могут проснуться, если хотят, но им придётся потратить по 1 пункту **здоровья**. Тогда их герои будут осознавать себя, но не смогут пошевелиться.

Две странные фигуры толкают кровати перед собой. На них надеты рваные, старомодные халаты медсестёр; их лица — месиво из шрамов и швов, а их глазницы прикрыты пластами серой плоти. Они не дышат, но хрипят и скрипят как механические вентиляторы.

Через их шеи проходят резиновые трубки. Они двигаются, как насекомые; в их конечностях слишком много суставов. Это Ночные Медсёстры.

Если персонаж начинает дёргаться, одна из Медсестёр протягивает руку и кладёт липкую ладонь на открытый участок кожи. Из пальцев выскальзывают иглы и погружаются в плоть жертвы, впрыскивая в неё вызывающее оцепенение наркотическое вещество.

Все, находящиеся в сознании, должны пройти проверку **самообладания**, как только увидят Медсестёр; риск потери **самообладания** составит 3 для тех, кто остался в палате, и 4 для тех, кого похитили.

Тот, кто продолжает спать, не теряет ничего.

## ПОДГОТОВКА К ОПЕРАЦИИ

Похищенных персонажей провезут через опустевшие коридоры прямо к заброшенной операционной на верхнем этаже. Там похитители тщательно стряхнут пыль с оборудования и столов из нержавеющей стали. Персонажей поместят на холодные как лед столы и разденут догола. Каждый получит ещё по дозе парализующего наркоти-

ка. Медсёстры уйдут, оставив героев наедине. Несчастные могут говорить и даже кричать, но никто не придёт на помощь.

Они услышат шаги снаружи...

Переведите фокус на тех, кто остался в палате № 3.

## ТЕ, КТО ОСТАЛСЯ

Остальные персонажи находятся в полубессознательном состоянии; они могут сделать рывок к полной ясности сознания, потратив пункт **здоровья**, если они ещё не сделали этого. Герои сразу заметят, что в палате не хватает двух кроватей.

Если персонажи встанут с кровати (что требует ещё пункта **здоровья**), они могут попытаться поднять тревогу или самим поискать своих похищенных товарищей по больнице.

Загляните в раздел «Ночные сцены» (стр 33), чтобы подготовить встречи. Героям вряд ли удастся добраться до заброшенной операционной вовремя, чтобы предотвратить операцию — подбросьте им события из списка, задержите их. Если они всё-таки доберутся до операционной, то доктор с птичьей маской (смотри ниже) откроет клапан на баллоне с анестезирующим газом, и герои потеряют сознание до того, как помешают Дрейку.

## ОПЕРАЦИЯ

Дверь в операционную открывается, и появляется хирург. Он одет в хирургический халат, на руках — резиновые перчатки; его лицо скрыто за маской Medico Della Peste, средневековой маской чумы в форме птичьего клюва и черным капюшоном, так что не видно ни единого участка тела. Опишите маску хирурга, как странную костистую голову птицы, похожую на порождение воображения Босха. Персонаж с **гуманитарными науками** или **историей** может вспомнить, что такие носили средневековые чумные доктора.



## Глаз

Персонаж, превращённый в Глаз, получает ряд непрошенных, но потенциально полезных способностей. Когда третий глаз, имплантированный в лоб персонажа, открыт, он может видеть ауры, как если бы обладал мистической способностью **чтение ауры**.

Персонаж получает восемь пунктов запаса **чтения ауры** (если эта способность уже есть у него, то он может добавить эти восемь пунктов к имеющемуся запасу).

Глаз также способен видеть за пределами нашего трёхмерного пространства.

Он может видеть мистические отголоски прошлого, например, призраков, и тех, кто вторгается в нашу реальность, каковыми являются члены **Ординатуры**. Время от времени, он сможет смотреть в прошлое и будущее одновременно, что окажется довольно головокружительным опытом. Для Глаза человек выглядит странной временной многоножкой ползущей в пространстве-времени.

Если носитель Глаза применит **чтение ауры** к Руке, он увидит, что пересаженные кости светятся яркосиним, как на рентгеновском снимке. А если он посмотрит на носителя **Загадки Плоти**, то заметит клубок плоти, растущий в его животе, похожий на чудовищный эмбрион. В центре **Загадки** виднеется что-то, похожее на ключ из кости.

Хирург склоняется над одним из парализованных персонажей и начинает оперировать, сначала в дело идёт скальпель, потом костяная дрель... и сознание, наконец, покинет этого персонажа.

Затем приходит очередь и второго пациента. Последнее, что он запомнит, это игла, входящая в его левый глаз...

Здесь героям следует пройти проверку **самообладания** с риском потери 4 пунктов.

## Последствия

Все персонажи приходят в себя в палате № 3. Кратко осмотрев себя, они поймут, что же сделал с ними хирург во время ночной операции.

Один герой был преобразован в Глаз, его тело несёт на себе несколько гротескных хирургических модификаций:

- У него есть и мужские, и женские половые органы. Если он мужского пола, у него появятся необъяснимые шрамы над почками, в него теперь имплантированы яичники. Если же это женщина, её шрамы окажутся чуть ниже живота, где под кожей привиты яички.

Если другой персонаж был противоположного пола, то соответствующие органы взяли у него в противном случае, органы были взяты у Гэвина Лэнгли или другого умершего больного. Операция сказывается только на яичках или яичниках, но не на гениталиях или прочих органах.

- У персонажа появляется небольшой шрам на лбу, и мучительные головные боли. Он, по сути, приобрел третий глаз, имплантированный в лоб. Этот глаз еще не зажил, но, после того, как персонаж восстановит 2 пункта **здоровья**, он сможет открыть этот третий глаз, чтобы видеть эмоциональное состояние людей и невидимый мир. После того, как игрок сложит два и два и поймёт, что его персонаж имеет третий глаз, он сможет начать использовать особые умения. См. врезку «Глаз».

Этот глаз был взят у другого персонажа игрока и заменён стеклянной копией. Тот персонаж будет чувствовать боль и жжение; тщательный осмотр глазницы выявит наличие стеклянного протеза.

Обоим героям, после обнаружения всех этих хирургических изменений, потребуется проверка

# СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

**самообладания** с риском потери 4 пунктов. Вдобавок, оба они потеряли по 4 пункта **здоровья**.

Весь следующий день подчеркивайте контраст между полной нормальностью всего что происходит в больнице и ночными событиями.

Заглянут медсёстры, будет повторяться та же рутина, что и вчера.

Подадут завтрак, кому положено измерят температуру и давление, по телевизору будут идти утренние новости.

Дрейк сегодня обхода выполнять не будет; если спросить о нём, медсёстры скажут, что он уехал в окружную больницу с докладом д-ру Хейверли.

Если персонажи пытаются показать свои увечья медсёстрам, их претензии не произведут никакого впечатления. Разрезы маленькие и кажутся старыми хирургическими шрамами, которые, конечно же, не могли быть нанесены прошлой ночью.

Что касается стеклянного глаза — медкарта ясно покажет, что он был и раньше. Можно полистать историю болезни, прикреплённую к спинке кровати — в течение ночи, кто-то добавил туда запись о травме глаза, после которой больной носит протез на его месте. Запись датирована несколькими годами ранее, и она странным образом расплывчатая, имя пациента упоминается в ней всего раз. Подпись внизу мелкая и неразборчивая, но, кажется, там написано «Хейверли».

## ОПРОС ПЕРСОНАЛА

*Тип сцены:* вариативная.

*Ключевые улики:* Гэвин Лэнгли,  
больничная библиотека.

К палате № 3 приписаны три медсестры — медсестра Мэри Клейтон, медсестра Юна Дэмпиер и старшая медсестра Энн Мэзер.

Мэри Клейтон была студенткой-медиком, но оказалась вынуждена бросить учёбу и перейти с высшего медицинского образования на короткий курс медсестёр, когда её отец заболел, и она стала его сиделкой. Она живет на небольшом расстоянии от больницы и разрывается между отцом и пациентами в Пресвятой Деве. Её жизнь и так не проста, поэтому она старается избегать сложных или неоднозначных ситуаций с пациентами.

- Её отец названивает ей на стационарный больничный телефон весь день, часто мешая ей работать. Все это может дать персонажам возможность выскользнуть из палаты или подслушать её разговоры.
- Персонаж с **точными науками** [медицина или изустная история] должен понять, что она лучше подкована в **медицине** чем остальные медсёстры; если заговорить об этом, она расскажет о незаконченном медицинском образовании.
- Точно так же **ведение переговоров** [изустная история] позволит персонажу заметить, что она часто бывает расстроена, и это также может привести к разговору о её отце.
- После того как персонажи узнают всё о её проблеме, можно потратить пункт **успокаивания**, чтобы утешить её, снять с её души камень из-за кажущегося пренебрежения рабочими обязанностями. Тогда герои завоюют её доверие.
- Состояние её отца ухудшается в течение сценария. Самых подозрительных героев можно запутать, намекая, что Клейтон помогает Ординатуре в обмен на лекарство для отца. Также всегда можно использовать внезапное ухудшение здоровья отца Клейтон как повод быстро убрать её из больницы именно в тот момент, когда герои более всего рассчитывают на её помощь.

Юна Дэмпиер — медсестра на стажировке; избражая её, помните, она молода, неопытна и легко теряется. Она очень боится увольнения, так что не будет принимать на себя никакой ответственности, если есть хоть малейшая вероятность поста-



вить карьеру под угрозу. О всех необычных происшествиях она сообщает старшей медсестре или в администрацию больницы.

- Трата пункта **лести** или **флирта** поможет смутить её, что полезно, если нужно уйти от прямого ответа на вопрос или дать другому шанс проскользнуть мимо неё незамеченным.
- Трата **успокаивания** придаст ей больше уверенности в своей работе. Благодаря этому она проникнется доверием к герою.
- После того, как игроки узнают, что Дэмпир нужно произвести впечатление на начальство, они могут поговорить с старшей медицинской сестрой Мэзер от её имени с использованием **ведения переговоров**, или использовать **притворство**, чтобы создать впечатление, что Дэмпир особо компетентна. Любой из этих подходов поможет завоевать её доверие.

Старшая медсестра Энн Мэзер: младший персонал шутит, что это не она здесь работает, а сама больница построена вокруг «Старой Ящерицы» Мэзер.

Конечно, её выход на пенсию уже не за горами, но никто не может себе представить Пресвятую Деву без неё. Она управляет сестринским составом как настоящий тиран. Всё что её интересует в плане пациентов — чтобы они лежали, ели то, что им приносят, и не поднимали суеты. Ставить под сомнение действия врачей невозможно ни при каких обстоятельствах. Убедить Мэзер, что что-то не в порядке почти нереально. Если персонажи убеждают её помочь им (либо потратив немало пунктов **ведения переговоров**, либо доказав, что она плохо обращается с больными, либо запугав её иском, используя **юриспруденцию**), она прошагает в кабинет Дрейка и пожалуется на условия лечения больных.

Есть несколько тем, которые персонажи могли затронуть в разговоре.

В каждом случае персонажи получают только первый пункт в списке, если они не завоевали доверие этого конкретного сотрудника.

## Гэвин Лэнгли

- Лэнгли умер из-за осложнений, возникших в процессе лечения. (Это неправда, но именно так сказал медсёстрам Дрейк, и причин сомневаться у них нет).
- (**Ключевая улика**) Он был преподавателем немецкого и переводчиком, потом, два года назад, у него случился нервный срыв.
- С тех пор Гэвин то выписывался, то снова попадал в больницу. Он лежал в палате № 4, психиатрическое отделение, в течение последних трёх месяцев — у него развился аппендицит, что привело к желудочно-кишечной инфекции в дополнение к психологическим проблемам.
- Он чаще всего был в хорошем расположении духа и являлся образцовым пациентом, но иногда страдал тяжкими галлюцинациями о людях, что приходят за ним по ночам.
- Если герои начинают утверждать, что видели труп Лэнгли в морге, с перерезанным горлом, медсестра смутится и посмотрит на сказавшего это с подозрением. Она захочет тут же свернуть разговор и только трата пункта **ободрения** поможет предотвратить это.

## Д-р Дрейк

- Доктор Дрейк — дежурный врач в Пресвятой Деве. Человек со странностями, но очень компетентный.
- Дрейка нанял доктор Хейверли. По слухам, работа в этой больнице — последний шанс для Дрейка спасти карьеру. Судя по всему, на последнем месте работы у него случились какие-то неприятности.
- Дрейка довольно капризен. В иные дни с ним работать приятно, в другие он весьма прохладен и даже груб.
- Сломанный латунный ключ он начал носить на шее несколько недель назад.

## Странные происшествия

- Все в порядке. Просто ваше воображение разыгралось.
- (*Ключевая улика*) У Пресвятой Девы есть определённая... репутация. Это жуткое старое здание, со своими историями. Ходят разговоры о заброшенных палатах восточного крыла, к примеру, о духах или призраках. Старая библиотека, навряд ли связана с этими проявлениями.
- Некоторые пациенты жаловались на странные звуки по ночам или непонятно откуда взявшиеся шрамы. Среди них и Гэвин Лэнгли; несколько раз его психика почти полностью восстанавливалась, но потом случался рецидив.
- Некоторые из сотрудников стали чувствовать себя плохо или неожиданно уволились в течение последних нескольких месяцев. Были жалобы по поводу недоукомплектованного расписания ночных дежурств.

По большому счёту, ни одна из сестёр не может по-настоящему помочь героям. Если персонажи убедят медсестру помочь им, пусть она окажет незначительную помощь, вроде передачи сообщений во внешний мир или сведения о больнице и д-ре Дрейке, после этого заставьте её исчезнуть. Похищенные сотрудники могут потом встретиться в одной из ночных сцен или в финале, в кошмарной ипостаси больницы, и пусть герои увидят, какая ужасная участь их постигла.

## РЕГИСТРАТУРА

*Тип сцены:* вариативная.

*Ключевые улики:* Гэвин Лэнгли, больничная библиотека.

Все карты и записи о больных хранятся в регистратуре. Там работает Дэвид Саул. Это пожилой и подслеповатый мужчина, так что мимо него вполне можно проскользнуть, прибегнув к **проникно-**

**вению** (сложность 3,) или изобразить из себя доктора, воспользовавшись **притворством**.

Оказавшись внутри, при помощи **исследовательской работы** или **информационных технологий** [**книжные изыскания**] герои смогут найти следующую информацию:

- Гэвин Лэнгли был преподавателем немецкого языка, пока с ним не случился нервный срыв. Он был пациентом Пресвятой Девы в течение месяцев. Несколько раз он почти исцелялся, но снова наступал рецидив.
- Все случаи, которые ведёт доктор Дрейк, на учёте у доктора Хейверли; похоже, что тот внимательно следит за работой Дрейка.
- Дрейк недавно делал запрос на ремонт части крыши заброшенного восточного крыла — над старой библиотекой.
- Выписки из карт персонажей игроков частично были подделаны — Дрейк подновил эти записи, чтобы скрыть плоды своих экспериментов. Например, если он брал кости из руки одного персонажа, то он сделал запись в его истории болезни, где описывается как его пальцы были повреждены в давнем несчастном случае.

## ПАЛАТА 4

*Тип сцены:* вариативная.

*Ключевая улика:* больничная библиотека.

В палату № 4 кладут только пациентов с психическими расстройствами. Со смертью Лэнгли их в палате осталось двое — Ди Дэвид, который серьёзно повредил едкими химикатами слизистую желудка при попытке самоубийства, и Джаред Линкс с больными почками, страдающий от навязчивого бреда. Медсёстры не будут рады посетителям палаты № 4; если персонажи хотят опросить Джареда или Ди, они должны как-то избежать внимания медсестёр или потратить пункт **успокаивания**.



Персонажи могут использовать **притворство**, чтобы изобразить психиатра и задать вопросы Джареду, или использовать **успокаивание**, общаясь с Ди. Оба располагают одним и тем же набором сведений, которые и выложат, каждый в своём собственном, уникальном стиле общения (Джаред: смущённо, с нотками сюрреализма, постоянно сбиваясь на то, как врачи травят его через кислородные трубки; Ди: насмешливо, с долей сарказма, оправдываясь и огрызаясь).

- (**Ключевая улика**) Лэнгли — преподаватель немецкого.
  - У него был нервный срыв из-за стресса два года назад. Три месяца назад у него был приступ аппендицита, и, в конечном итоге, он оказался здесь, в Пресвятой Деве.
  - Он вроде начал выздоравливать, но потом ему стало ещё хуже, потом ему стало лучше, а потом — снова хуже. А потом он умер.
  - И Джаред, и Ди жалуются на боли в руке. Рентген показал бы, недостающие кости в левой руке у обоих. Кости были хирургически удалены и заменены пластиковыми вставками.
  - Если персонажи упомянут о жутких медсёстрах или странных ночных событиях, обитатели палаты только переглянутся и откажутся говорить об этом. Станет очевидно, что они успели повидать нечто ужасное.
  - Если на них как следует нажать (потребуется трата **ведения допроса**, по пункту на каждого), пациенты опишут, как ночью появлялись Медсёстры и забирали Лэнгли. Иногда с ними был и «человек-птица».
- Обратите внимание, что и Джаред, и Ди могут быть невольными донорами органов, используемых в Первой или Второй Операциях.

## Книга

Оглядев палату, можно заметить, что личные вещи Лэнгли все ещё здесь, разбросанные вокруг его постели.

Сразу бросается в глаза старая, сильно потёртая на вид книга, лежащая открытой на тумбочке. В книгу вклеена карточка, извещающая, что она взята в библиотеке больницы Пресвятой Девы.

- **Эрудиция или история [архитектура]**: в больнице когда-то была библиотека для развлечения пациентов, но она давно закрыта. Раз эта книга лежит здесь, значит Лэнгли, должно быть, вламывался в заброшенное крыло. Наличие этой библиотеки — **ключевая улика**. Книга представляет собой трактат по истории медицины. Среди иллюстраций — картинка со средневековым чумным доктором, его облик почти идентичен виду жуткого типа, с которым герои встречались в операционной.
- В книгу вложена страница, исписанная от руки на немецком. Перевод (потребуется **знание языков**) таков: «Глаз видит, и Рука отпирает; Ключ рождён Загадкой плоти».

СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

## КАБИНЕТ ДОКТОРА ДРЕЙКА

*Тип сцены: вариативная.*

*Ключевая улика: больничная библиотека.*

Чтобы проникнуть в кабинет, потребуется украсть ключ (**воровство**, сложность 4) или вскрыть замок (**механика [взлом]**, сложность 4). Как альтернатива — кто-то из героев может симулировать симптомы болезни, потратив пункт **притворства**, или попытаться потребовать встречи с Дрейком, потратив пункт запаса **запугивания** или **юриспруденции**.

Кабинет Дрейка отражает его одержимость. Одна стена покрыта сертификатами и дипломами. **Эрудиция [сбор улики]** подскажет, что фотографии с выпускниками или просто памятные отсутствуют. На полке за столом Дрейка стеклянный резервуар со скорчившимися личинками соседствует с различными безделушками и статуэтками. **Гуманитарные науки** или **окультичные науки [антропология]** позволяют определить их как символы целительства и медицины из различных культур; здесь и кентавр (должно быть, Хирон), и Ли Железная Ключа из Восьми Бессмертных даосского пантеона, и изображение Исиды, восстанавливающей разрубленное тело Осириса, и многие другие образы, связанные с искусством исцеления.

На полках располагается обширное собрание непонятных и устаревших медицинских книг, многие из которых были явно взяты из больничной библиотеки. И снова **эрудиция** или **история [архитектура]** укажут, что персонажи не видели никакой библиотеки в больнице, а, значит, она где-то в закрытой части здания.

Если персонажи методично обыскивают кабинет, они найдут ещё улики:

- В блокноте, рядом с телефоном, Дрейк сделал ряд машинальных зарисовок, которые напоминают маску птицы.
- В ящике стола лежит папка, содержащая рентгеновские снимки рук и черепов. Прибегнув к **точным наукам**, персонажи могут распознать в этих снимках части своих же тел, но не смогут припомнить, когда они были сделаны.
- Обыскав полки и прибегнув к **исследовательской работе [книжные изыскания]**, персонажи поймут, что одна из книг стоит не на своём месте — все остальное сгруппированы с подобными себе, но старый немецкий учебник на самой верхней полке соседствует с жур-



налами. Если персонажи просмотрят эту книгу, они найдут пожелтевшую, свёрнутую чёрно-белую фотографию странного замка в форме сердца, висящего на массивной цепи. Потраченный пункт **архитектуры** или **истории** поможет понять, что крепления для такой цепи есть на внутренней стороне входной двери больницы Пресвятой Девы. Самой цепи, конечно, сейчас там нет.

## ЗАБРОШЕННОЕ КРЫЛО

*Тип сцены: угроза.*

Третью больницы закрыта и заброшена. Все двери, ведущие на два верхних этажа восточного крыла и третий этаж центральной секции, заперты. У персонала есть ключи, которые персонажи могут стянуть (**воровство**, сложность 4), вскрыть замок, прибегнув к навыку **механики** (сложность 4), или выломать хлипкую дверь с помощью **атлетики** (сложность 5).

Тёмные и сырые коридоры ведут мимо стен, покрытых облупившейся краской, к палатам, где ржавеют старые кровати.

## ПРЕСЛЕДУЕМЫЕ ВАХТЁРОМ

Вторгшимся в заброшенное крыло придётся иметь дело с Вахтёром (см. врезку на странице 10). Этот неуклюжий детина обнаружит вторжение вскоре после того, как персонажи в первый раз проникнут в заброшенную часть, и начнёт демонстративно и громко искать их. Персонажи услышат его тяжёлую поступь, разносящуюся эхом по коридорам. Пусть игроки начнут делать проверки **проникновения**, сложность которых будет расти, начиная со значения 3, по мере того

как Вахтёр будет приближаться. Проверка **проникновения** требуется для каждой комнаты, которую будут обыскивать персонажи. Когда Вахтёр начнёт дышать героям в затылок, покажите это — нагнетайте напряжение.

Если персонажи провалят проверку, Вахтёр настигнет их — они могут попробовать **бегство**, но это будет стоить им **здоровья**.

Действия Вахтёра зависят от того, как персонажи поведут себя. Если герои сделают вид, что они заблудились или просто невинно изучают больницу, Вахтёр проводит их обратно в кровати — навязчиво, но вежливо.

Если они явно пытались убежать от него, то он уже не будет так вежлив. Изловив их, он оттащит всех в палату № 3 силой. Если же персонажи пытаются дать Вахтёру отпор, он будет звать санитаров на помощь.

Используйте Вахтёра, чтобы сорвать первые попытки исследования заброшенного крыла. Героям нужно придумать способ нейтрализовать его, прежде чем они смогут спокойно обыскать крыло.

Если персонажи пытаются исследовать заброшенное крыло в ночное время, они уже могут наткнуться на Ночных Медсестёр вместо Вахтёра.

## КЛАДОВЫЕ

Большинство кладовых содержат обычные для больницы припасы — чистящие средства, одежда, кухонное оборудование, запчасти для аппаратуры и прочий хлам. Если персонажи продолжат исследовать кладовые, в конце концов они наткнутся на запертую дверь. Замок очевидно был недавно заменён. Из-за двери исходит очень сильный запах. **Естествознание** позволит понять, что так пахнет конский навоз.

Внутри — полдюжины пластиковых бочек.

Две из них пусты, но воняют химикатами и навозом.

Остальные четыре цилиндра до краев заполнены конским навозом и обернуты в электроодеяла, которые поддерживают содержимое в тёплом состоянии. Рядом с каждой бочкой стоит обычная больничная капельница с пакетом, заполненным кровью, и трубкой, ведущей от него; нижний конец каждой трубки погружен в навоз. Наружу, с края каждого цилиндра свисают шнуры. Эти шнуры привязаны к стеклянным бутылкам, зарытым глубоко в навоз.

Если персонажи откопают одну из этих бутылок, они увидят в ней крошечную фигуру воскового отенка, миниатюрную версию Вахтёра.

Через горлышко каждой бутылки продета трубка, ведущая от капельницы; одна капля крови всё ещё висит на кончике.

Трата пункта **оккультных наук** поможет персонажу вспомнить о методе сотворения гомункула (по Парацельсу) — «маленького человечка», сделанного из человеческой спермы, зарытого в навозе и напитанного кровью. Именно в этой комнате в ходе экспериментов д-ра Дрейка и был создан Вахтёр. Как только герои поймут это, заставьте их пройти проверку **самообладания** с риском потери 1 пункта.

## Скипидар

На расстоянии вытянутой руки от каждого из шести пластиковых цилиндров стоит по бутылке со скипидаром.

Скипидар растворяет гомункулов; Дрейк держит эти бутылки здесь в качестве средства обороны, на случай если один из гомункулов обратится против него. Если такой бутылкой попасть в Вахтёра, он получит 2d6 урона с устрашающими спецэффектами; его кожа начнет отслаиваться, а кости будут таять, как пенопласт в ацетоне. Это зрелище может привести к потере 4 пунктов **самообладания** при провале проверки.

## БОЛЬНИЧНЫЙ АРХИВ

Большинство записей и документов были вывезены в окружную больницу ещё несколько лет назад; очередная комната, куда заглянут персонажи, окажется набита потрёпанными картотеками и кучами заплесневелых документов. Трата пункта **исследовательской работы** или **бюрократии** [**книжные изыскания** или **бухгалтерское дело**] позволит героям быстро прочесть горы документов в поисках самого примечательного. В частности:

- Записи по следствию, что велось в 1930-е годы. Один из хирургов больницы, доктор Энтони Коупел, покончил с собой. В тексте — завуалированные намёки на плохое обращение с пациентами; приложена фотография руки одного из больных со швами вдоль каждого пальца.
- Коробка старого хирургического оборудования, в том числе ржавые лезвия и хирургические трубки. Много может пригодиться в качестве импровизированного оружия.
- Письмо доктора Хейверли совету врачей больницы, в котором тот хорошо отзывался о докторе Дрейке и утверждает, что Дрейк мог бы оказаться очень полезным, если бы присоединился к персоналу больницы, несмотря на «прошлые проблемы».

## ЗАБРОШЕННЫЕ ПАЛАТЫ

В течение дня эти палаты пустуют. Но всё меняется в тёмное время суток — разыграйте одну из ночных сцен (страница 33), если персонажи заглянут сюда ночью.

## ОПЕРАЦИОННАЯ

Любой персонаж, который ранее был похищен Ночными Медсёстрами, сразу признает эту комнату — именно здесь доктор с клювастой маской



оперировал их. За этим узнаванием последует проверка **самообладания** с риском потери 1 пункта.

- **Архитектура:** одну из досок пола недавно вынули. Под ней припрятана птичья маска Дрейка.

## БИБЛИОТЕКА

См. «Библиотека», страница 28. Наилучшим вариантом будет, чтобы персонажи попали в это помещение после того, как пройдёт вторая операция.

## ОНИ ПРИХОДЯТ ПО НОЧАМ

*Тип сцены:* ключевая.

*Ключевая улика:* особое значение входной двери в ночное время.

Можете сыграть эту сцену в любой момент, хотя, она работает лучше всего, когда персонажи исследуют больницу днём. Персонажи познакомятся с Бет Ферроу, семилетней пациенткой детского отделения. В зависимости от обстоятельств, персонажи могут просто натолкнуться на неё в одном из общественных мест больницы или найти её, прячущуюся в шкафу. **Общественные науки** или **уличное чутьё** [изустная история] укажут, что она очень напугана, но пытается это скрыть.

Прибегнув к **успокаиванию**, персонажи могут разговорить Бет. Её видение всего происходящего довольно сумбурно и бессвязно, но можно выделить следующее:

- Она лежит в детском отделении. У неё был сепсис (заражение крови) из-за пореза на ноге, но теперь ей лучше.
- Медсёстры, что приходят по ночам, пугают её. Они всё время молчат, а их ногти очень-очень острые.
- Однажды ночью, она хотела сбежать. Она пыталась открывать все двери подряд, но они были ненастоящими, кроме одной — входной двери

больницы. И только эта дверь, запертая на большую и тяжёлую цепь, была похожа на выход (**ключевая улика**).

- И тогда эта штука, вся состоящая из рук, начала гоняться за ней и поймала. Она непременно бы съела девочку, если бы не появился доктор Дрейк и не вернул Бет обратно в кровать, сказав напоследок, что это был только сон. Но она не верит в это, ведь сны не оставляют следов.
- В доказательство своих слов она покажет героям руку в районе предплечья, на которой можно рассмотреть неприятные на вид кровоподтёки и синяки; любая подходящая способность (от **уличного чутья** до **драки**) даст понять, что взрослый человек схватил её и сильно встряхнул.

## НЕ ГОВОРИ С НЕЗНАКОМЫМИ

Ближайшей же ночью Бет исчезнет — это будет делом рук Ординатуры. Если персонажи начнут расспрашивать персонал о девочке, они услышат в ответ, что она была переведена в окружную больницу. Её тело герои найдут во время одной из ночных сцен (милосердный ведущий может дать ей шанс выжить — пусть её попробуют спасти наши герои).

## ВПРОС ОСТАЛЬНЫХ ДЕТЕЙ

Если персонажи попытаются разговорить других пациентов детского отделения, ответом им будет лишь молчание. Все дети слишком напуганы, чтобы говорить о том, что происходит в больнице в ночное время.

- **Эрудиция:** в палате детей есть коробка с игрушками; если поковыряться в ней, можно обнаружить, что все куклы обезображены детскими руками. У одной проделана дыра в голове, другая

# СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

теперь обзавелась четырьмя лишними ручками, крепко привязанными к той, что была изначально, а ещё у одной что-то перекачивается в животе. Что-то, что на проверку оказывается крохотным ключиком.

## ВТОРАЯ ОПЕРАЦИЯ

*Тип сцены: реакция противника.*

Начало сцены будет такое же, как при первой операции (страница 15). На этот раз вам следует выбрать ещё двоих персонажей.

Всё так же, герои, что остались в палате № 3, могут собраться с силами, чтобы встать с постели. Попытка бороться с Ночными Медсёстрами, скорее всего, опять будет обречена на провал, особенно, с учетом того, что герои ослаблены, а враги не постесняются воспользоваться парализующим касанием. Поэтому лучшим вариантом будет дожидаться, пока Медсёстры уберутся восвояси, и только потом покинуть постель, чтобы тихо выскользнуть в коридор.

Наиболее вероятным устремлением героев будет попытка сорвать операцию, проследовав за Медсёстрами в заброшенную часть больницы, а затем и в старую операционную. Для того, чтобы сценарий шёл своим чередом, у персонажей игроков не должно быть и шанса остановить операцию, но они могут успеть как раз к моменту, когда Дрейк будет обследовать Руку.

Подкиньте игрокам любую из ночных сцен (страница 33).

## СОЗДАНИЕ Руки

По ходу операции обе жертвы должны быть в полубессознательном состоянии. Появляется клю-

вастый врач и размещает левые руки обоих персонажей на маленьких приподнятых платформах. После чего приступает к операции. Он вскрывает плоть на пальце одного героя и удаляет кости, одну за другой, с виртуозной ловкостью. Как только все кости будут удалены, врач заменит их на пластиковые реплики.

После того, как все три кости из пальца будут удалены, он обратится к руке другого персонажа. Доктора сделает надрез на трёх пальцах и таким же образом вытащит кости уже из этого пальца. Эти кости будут заменены теми, что он ранее извлек у первого пациента. После успешной имплантации появится одна из Медсестёр с металлическим подносом. А на подносе — кости, извлечённые из пальцев других пациентов (например, Ди и Джареда из 4-й палаты). Эти похищенные кости тоже станут частью кисти персонажа, по мере необходимости, доктор будет подрезать их или, наоборот — наращивать с помощью какой-то серо-розовой пасты.

После того, как кости в трёх пальцах персонажа будут заменены, хирург наложит швы и вколет шприцом прозрачную жидкость в кисть персонажа. Эта инъекция вызовет жуткое жжение.

После этого врач подхватывает и приподнимает парализованную кисть. Осторожно, даже с трепетом, он сгибает каждый палец и сжимает их в кулак.

Все лампы в больнице гаснут, потом вновь загораются. С потолка сыпется пыль. Приборы жизнеобеспечения дают сбой на секунду. Сама земля вздрагивает. Теперь Рука готова.

Все это потребует проверки **самообладания** с риском потери 4 пунктов.

Возвращается Ночная Медсестра и снова делает «успокоительный» укол героям, после чего их вернут в палату № 3.



## НА СЛЕДУЮЩЕЕ УТРО

Когда оба персонажа просыпаются, каждый из них чувствует отвратительную слабость в левой руке. Малейшее прикосновение к ней вызывает нестерпимую боль, а двигать ей невозможно, пока не будет восстановлено 2 пункта здоровья. Помимо этого и некоторой скованности движений пальцев персонаж, ставший донором костей, других негативных последствий не испытывает. Если он будет очень внимательно прислушиваться к пальцам, он услышит слабое поскрипывание пластика при сжатии кисти.

А второй персонаж теперь Рука. Смотрите врезку.



### Рука

Персонаж, которого превратили в Руку, получил в свое распоряжение некую жестокую разновидность телекинеза. Эта способность начнёт работать, как только он восстановит два пункта здоровья после операции. Руку можно использовать, чтобы толкать или притягивать предметы на расстоянии, можно воздействовать и на внутреннюю часть чего-либо. Например, рукой можно ударить кого-то на другом конце комнаты, или повернуть защёлку замка с другой стороны двери. Персонаж должен двигать рукой в соответствии с ожидаемым движением объекта — если он хочет поднять стакан со стола, он должен протянуть руку к нему и изобразить, что что-то поднимает. Возможности руки должны всё больше раскрываться по ходу экспериментов с её возможностями.

Важный для сценария момент — рука может перемещать внутренние органы в живом человеке. Персонаж может использовать эту силу, чтобы прибегнуть к насилию, — удар по чьим-то мозгам дает приятный модификатор +1 к урону и игнорирует броню.

Для использования руки в качестве оружия всё ещё требуется проверка драки.

Действуя аккуратно и под руководством Глаза, персонаж сможет провести бесконтактную операцию.

За использование этого телекинетического дара герою придётся платить — каждый раз, когда он применяет его, он теряет здоровье. Чем больше пунктов вложено, тем серьезнее эффект — переместить небольшой предмет обойдётся в 1 пункт, а на то чтобы пробиться через стену уже может уйти 4 или 5 пунктов.



## БИБЛИОТЕКА

### Заметки как плавающая улика

Если герои не прошли по всей цепочке улик, ведущих к библиотеке, они все ещё могут найти эти заметки, но уже в потустороннем мире Орднатуры во время ночных сцен. Разместите копию заметок в сцене «Свидетельства былых успехов», стр XX.

Больничная библиотека вся пропахла плесенью. Полки в основном пусты, большая часть мебели испорчена. Можно наткнуться на несколько размокших картонных коробок, набитых книгами, которые отказались принять в окружной больнице. Тут и целая коллекция устаревших медицинских записей, и нравоучительные брошюры о важности трезвого образа жизни прямиком из 1920-х годов, и даже несколько засаленных и рваных художественных книг среди прочего мусора. В небольшой подсобке, которая примыкает к библиотеке, когда-то хранились аудио — и видеокассеты, но сейчас она забита поломанными костылями и инвалидными креслами. Там же прячется ещё одна копия вахтёра, но персонажи найдут её, только если начали перелопачивать весь хлам — или если он сам решит добраться до них.

В углу комнаты стоят стул и стол, которые явно использовались не так давно, в отличие от остальной мебели. Если персонажи проявят к столу интерес, они обнаружат следующее:

- (Ключевая улика) Среди обрывков бумаги можно найти несколько смятых листков рукописного текста. Персонаж со знанием языков сможет определить, что кто-то пытался делать перевод с немецкого на английский. Оригинальный текст, видимо, оказался сложным для понимания, это видно из большого количества исправлений и попыток начать работу заново.
- Почерк на большинстве страниц совпадает с почерком Лэнгли. И только одна страница исписана мелкими и трудно читаемыми каракулями, явно вышедшими из-под пера врача; эту страницу заполнял Дрейк.
- Тут же валяется выкинутая кем-то пачка из-под лекарства. Трата 1 пункта **точных наук** [медицина, фармацевтика или книжные изыскания] позволит понять, что препарат был антипсихотическим.
- 1 пункт **сыскного дела** [сбор улик] поможет интерпретировать характер следов на полу. На линолеуме осталась вмятина, там где верхняя часть спинки стула ударила по нему, когда стул с силой бросили на пол, и царапины там, где кого-то стащили с этого стула и поволокли к подсобке.

## ЗАМЕТКИ

Разобраться в этих заметках не так просто, и дело не только в запутанности оригинального текста на немецком — Лэнгли был нездоров и испуган, когда писал их. Персонажи могут понять кое-



что, но должны осознавать, что интерпретация некоторых моментов перевода может быть далека от правильной.

- Одна страница заметок говорит, что рука и глаз — это «наиважнейшие инструменты всякого врача». Глаз видит «то, что скрыто от мирянина», а рука «открывает двери понимания и высшего знания». Здесь же идет предупреждение врачу — держать руки связанными и глаза закрытыми, пока не придет время «уроков, что преподаст сама ночь».
- Еще на одной странице можно найти рассуждение о том, что врачу следует «блестно отрешённость от плоти». И страдание, и радость есть ничто иное как «глас нерва». И чувства, и страсть должны быть чисты и холодны; а достойны стремления лишь знания, умения и «искусство хирурга».
- На третьей странице, по-видимому, относящейся уже к другой части оригинального текста, автор рассуждает о методиках лекарского обучения, упоминая, что только истинные ревнители искусства хирургии становятся «наследниками Хирона». Трактат неслестно отзывается о Гиппократе, утверждая, что принцип «не навреди» не должен мешать получению знаний. Каждый великий врач должен «проявить себя, решая загадку смерти» и «очистить мысли от сомнений и страха».
- Последняя страница исписана уже доктором Дрейком, а не Лэнгли. Это туманно сформулированные итоги психологической оценки пациента. Здесь идут ссылки на «болезненное чувство превосходства» и «ограниченность интеллекта» и рекомендации, чтобы он был «вырезан» как можно скорее, по прибытии специалиста.

## ВАХТЁР СНОВА НАПАДАЕТ

Скрытая от глаз внутри подсобки прячется ещё одна копия Вахтёра. Этот первый гомункул, выращенный Дрейком, и он не вызрел должным образом. Его черты уродливы и деформированы, его лицо похоже на полурастаявшую восковую свечу. Его тело нечеловечески тощее, как будто он состоит только из костей и натянутой на них кожи, ни намёка на мышцы или жир. Здесь, в подсобке, он свил себе гнездо из грязных бинтов, марли и пожёванных рецептов, в котором и отдыхает в течение дня. Присутствие персонажей в библиотеке разбудило его. Если они используют **проникновение [скрытность]**, чтобы скрыться от «настоящего» Вахтёра, то у них будет больше времени, чтобы обыскать библиотеку, пока дубликат не заметит их присутствия. Первый Вахтёр будет ждать, пока один из персонажей не окажется в библиотеке в одиночестве, или подойдет слишком близко к двери в подсобку, а то и начнет копаться в мусоре внутри неё. Когда жертва окажется на расстоянии вытянутой руки, он схватит её и утащит вглубь подсобки, повалив по пути старый книжный шкаф, чтобы заблокировать проход. Выбивание двери потребует проверки **атлетики** со сложностью 6; каждая проваленная проверка уменьшает сложность на 1.

Вахтёр не станет убивать ни Руку, ни Глаз, ни носителя Загадки Плоти, но прочие герои могут получить по полной.

В своем гнезде он начнет методично готовить жертву к операции, путём удаления её конечностей, сустав за суставом, при помощи тесака. Если повезёт, другие персонажи найдут это гнездо и спасут товарища до того, как тот потеряет что-то большее чем пару пальцев.

Если случится так, что герои будут преследовать этого чудовищного Вахтёра, он заберётся на чердак больницы, настоящий лабиринт из труб центрального отопления и разного хлама. Герои без особых сложностей могут добраться до чердака вслед за ним, но им придётся проходить проверки **атлетики**, чтобы не отстать от него. Неудача в этой проверке означает, что персонаж потерял из виду Вахтёра; суровый ведущий здесь может описать, как герой провалился в одну из палат через прогнившие доски пола.

## ВИЗИТ ДОКТОРА ХЕЙВЕРЛИ

*Тип сцены:* ключевая.

*Ключевая улика:* раздвоение личности Дрейка.

Доктор Джулиан Хейверли — тот самый, лучший в мире доктор, у которого вам хотелось бы лечиться. Он словно любимый дядюшка, но ещё и с медицинским образованием; добродушный, ободряющий, надёжный и заботливый. Почти всю неделю он работает в окружной больнице и оставляет на Дрейка заботы о делах Пресвятой Девы, но сегодня он делает обход и заглянет в палату № 3. Он знает, что Дрейку нужно доверять с оглядкой, поэтому всегда выделяет время, чтобы проверить даже тех пациентов, которых не ведёт сам.

Когда будете изображать Хейверли, постарайтесь сделать его образ максимально отличным от образа Дрейка.

- Хейверли старше и более тучный, так что двигается он неторопливо и аккуратно.
- Всё время говорите спокойным голосом, подбирая слова так, чтобы успокоить пациентов.
- Задумчиво поглаживайте подбородок.

## РАЗГОВОР С ХЕЙВЕРЛИ

Хейверли осмотрит каждого из героев. Сначала он интересуется только теми болячками, что привели их в госпиталь, но, если его внимание привлечёт к новым швам на телах, он проведёт более тщательный осмотр. Доктор попросит рассказать обо всём, что происходило с героями, пока они лежали в Пресвятой Деве.

В начале сцены:

- Хейверли убеждён, что Дрейк ненадёжен и нуждается в присмотре, но не опасен. Дрейк может нарваться на судебный иск, но точно не на криминальное расследование.
- Он не разбирается в сверхъестественном, а любые странные события спишет на бред или галлюцинации, вызванные лекарствами.
- Он хорошо знает истории болезни пациентов, но ещё ни разу не общался с ними лично.

Обратите внимание, что если вы используете готовых персонажей, Хейверли — фактор самовладения Венди Шоул.

Задача персонажей в этой сцене — убедить Хейверли, что в больнице происходит нечто очень неправильное и что Дрейк подвергает их жизни опасности. С точки зрения игровой механики персонажи должны потратить пункты запасов **успокаивания, полицейского жаргона, точных наук или ведения переговоров [торговли, статуса, медицины, полицейского жаргона или теологии]** (нужно потратить количество пунктов, равное числу персонажей игроков), чтобы убедительно и точно донести до доктора всё, что с ними произошло.

Героям предстоит подготовить Хейверли к восприятию мира сверхъестественного до того, как вывалить на него истории о чудовищных медсёстрах, третьем глазе и псионических способностях.

Если персонажам удастся заручиться помощью Хейверли, он пообещает начать расследование по событиям в Пресвятой Деве и по деятель-



ности доктора Дрейка. Он убеждает героев, что практика Дрейка приостановлена и что опасности для них более нет.

Пусти игроки почувствуют, что их персонажи достигли успеха, и что Хейверли теперь защитит их. Пусть они думают, что целью сценария было пережить события последних двух ночей, и теперь, в эпилоге, осталось только разоблачить Дрейка.

Если герои станут вести себя как помешанные, Хейверли будет общаться с ними ободряюще, но ничего не пообещает и не станет помогать. Правда, Хейверли, после этой сцены останется жить всего ничего, он, в любом случае, будет не сильно полезен...

- **Хейверли и доктор Дрейк (ключевая улика):** как только в беседе с Хейверли в первый раз упомянут доктора Дрейка, любой персонаж с **проницательностью** заметит, что пожилой врач необычайно тщательно подбирает слова, как будто есть что-то, что он хочет оставить недосказанным. Если прямо указать на это или использовать **успокаивание**, заверив его, что героям можно доверять, или если ранее персонажи нашли письмо в больничном архиве, Хейверли признает, что лично заинтересован в карьере Дрейка. Он вздохнёт и объяснит, что Дрейк был блестящим молодым врачом, но являлся источником проблем, вёл себя несдержанно и с завидным упорством рушил свою карьеру. Хейверли устроил всё так, чтобы Дрейк перешёл работать в Пресвятую Деву. Хейверли надеется, что куда Дрейк будет держаться подальше от стрессов и суесть большой и престижной больницы, он сумеет обуздать своих демонов и раскрыть свой потенциал.

Хейверли будет настаивать на том, что Дрейк не может быть ответственным за все странные и жуткие события в Пресвятой Деве. И даже если молодой врач как-то вовлечён во всё это, ему можно указать на ошибочность выбранного пути. Он предпочитает довериться Дрейку.

## ИСЧЕЗНОВЕНИЕ ХЕЙВЕРЛИ

После того, как Хейверли закончит дела с персонажами игроков, он попросит всех оставаться на своих местах до своего возвращения.

Он выйдет к своей машине, которая припаркована за пределами больницы. Персонажи могут увидеть его из окна палаты. Сутулая фигура старика проковыляет по усыпанному снегом двору, чтобы забрать пачку документов с заднего сиденья автомобиля, прежде чем идти обратно в сторону больницы. Дрейк выйдет к нему, чтобы поприветствовать, его белое пальто полочется на ветру. Наблюдающие эту сцену герои не смогут услышать, о чем говорят врачи, но заметят, как оба посмотрят вверх, на палату № 3. Когда доктора окажутся под сводами больницы, герои перестанут их видеть.

Проходит время. Автомобиль доктора Хейверли всё ещё на стоянке.

Смеркается. Герои могут разглядеть далёкие огни города и окружной больницы.

## ДНЕВНЫЕ СЦЕНЫ

*Тип сцены: реакция противника.*

В этом разделе приведены описания того, что происходит в стенах больницы в ответ на действия игроков. Эти сцены направлены на балансировку сюжета — постарайтесь сделать их отличными от неуютных ночных сцен, но не дайте игрокам заскучать. Вам нужно сорвать их попытки сбежать, но не ввести в уныние, иначе они прекратят строить планы вообще. Хитрость здесь заключается в том, чтобы продолжать возводить новые и разнообразные препятствия у них на пути таким образом, чтобы поддерживать иллюзию прогресса даже при том, что выхода из больницы нет.

## КОНТАКТЫ С ВНЕШНИМ МИРОМ

Мобильные телефоны под запретом в больничных палатах — личная инициатива старшей медицинской сестры Мэзер. В больнице отсутствует Wi-Fi, и есть только один стационарный телефон. Если герои попытаются звонить и звать на помощь, Вахтёр может обрезать провода. Точно так же, письма, отправленные через больницу, окажутся перехвачены. Будьте настолько жестоки, насколько надо — Вахтёр всегда появляется в самый неподходящий момент, чтобы прервать телефонный звонок или поймать персонажа на попытке отправить письмо по электронной почте.

Друзья и члены семьи, которые посетят героев в течение дня, могут сочувственно покивать, услышав печальную историю Гэвина Лэнгли, но никак не помогут с расследованием. Пусть кто-то из родственников или друзей нанесет визит на второй или третий день. Если персонажи смогут донести до него весь ужас происходящего, то этот гость вполне может разделить судьбу несчастного доктора Хейверли, или герои найдут его, ужасно изуродованного в больнице кошмаров.

Если все средства потерпят неудачу, можете прибегнуть к сверхъестественному вмешательству — начиная со второго дня, Ординатура пожелает, чтобы герои остались в больнице до конца.

## НЕСНОСНЫЕ ПАЦИЕНТЫ

В течение дня герои могут ходить по общедоступной части больницы. Медсёстры станут предлагать им вернуться в постель и отдохнуть и сами сопроводят до палаты № 3, если герои попадутся на глаза, явно уже долго блуждая по коридорам. Если персонажи отказываются вернуться в постель или начинают буянить, медперсонал

и Вахтёр притащат их в палату силой. Если же дойдёт до драки, то зачинщики окажутся в палате № 4, а самым проблемным Дрейк вколет успокоительное.

Если персонажи заподозрят, что их накачивают чем-то по ночам, или откажутся от лечения, Дрейк распорядится о переводе в палату № 4 и будет держать на успокоительном. Дайте игрокам понять, что открытый конфликт с Дрейком обречён на провал; пациенты в его больнице имеют только те права, которыми он их наделяет.

## СПАСТИСЬ ИЗ БОЛЬНИЦЫ

Персонажи начинают игру в роли обычных пациентов.

Теоретически, они могли бы выписаться в любой момент, несмотря на пожелания Дрейка. Но если персонажи пытаются проделать это, Дрейк начнёт убеждать их, что они подвергают своё здоровье большому риску. Если они продолжают настаивать на выписке, он в самый подходящий момент найдёт что-нибудь в их медицинской карте, что потребует дополнительных анализов.

Если герои просто уйдут, потихоньку покинут больницу, они всё ещё в лапах Дрейка.

Во-первых, припомните факторы риска персонажей — смогут ли они просто отвернуться от загадки Пресвятой Девы? Если и это не сработает, напомните им, что больница находится на окраине города, и им предстоит долгая прогулка по заснеженной дороге до ближайшей заправки или автобусной остановки.

Можно усилить пургу вокруг больницы, тогда герои скорее всего передумают бежать. А если они решатся на этот шаг, за ними выедет Вахтёр и подберёт, когда они уже выбьются из сил.

Опять же, если обыденных обстоятельств не хватает, вы можете использовать сверхъестественные методы, чтобы удержать героев в больнице. Например, вокруг них сгустится плотный туман, а когда рассеется, они окажутся посреди своей



палаты. Двери захлопываются, коридоры завязаны сами на себя, а окна покрыты каким-то прочным налетом, похожим на коросту... постарайтесь удержаться от прямого вмешательства Ординатуры в течение дня, но можете свободно натравливать её на героев по ночам.

## НОЧНЫЕ СЦЕНЫ

*Тип сцены: реакция противника.*

Ночью больница Пресвятой Девы преобразается. Опыты Дрейка привлекли к заведению внимание Ординатуры, и их зловещее присутствие всё более ощущается в этих стенах. Иные коридоры и палаты вообще не существуют днем, зато появляются ночью, выпуская крадущиеся ужасы на волю. Герои не полностью погрязли во Внешней Тьме, лишь заблудились в её гранях, и теперь им предстоит найти путь обратно, в обычный мир.

Например, персонаж, идущий по коридору в ночное время, может повернуть за угол и столкнуться лицом к лицу с Ночной Медсестрой среди окровавленных стен, из которых торчат ржавые лезвия. Герой повернется и ринется обратно за угол, тут же найдя себя снова в нашей реальности. Когда он снова решится заглянуть за поворот, он увидит, что там нет ничего особенного.

Сотрудники больницы догадываются, что в Пресвятой Деве действительно случаются странные вещи, и точно знают, что в некоторые закоулки лучше не соваться по ночам и в одиночестве, но никто из них не сталкивался с чем-то явно сверхъестественным.

К каждой палате прикреплена дежурная медсестра для ночных вызовов.

Реальность Ординатуры в основном повторяет больницу, но обстановка выглядит более обветшалой и зловещей. Краска отслаивается от стен и напоминает струпья, а арматура покрыта коркой застывшей крови. Свет мерцает, пульсирует, словно в унисон с биением невидимого сердца.

Запускайте любую из нижеперечисленных сцен по мере необходимости, пока персонажи исследуют больницу в ночное время. Большинство ночных сцен вытянут один-два, а то и больше пунктов **здоровья**, поэтому исследовательские возможности героев ограничены.

## ГОЛОСА ИЗ КОШМАРА

*Осторожно продвигаясь по коридору, вы упираетесь в закрытую дверь. Раньше её тут не было. Красноватый отсвет, похожий на всполох пламени, пробивается под дверью, и вы чувствуете запах горения. Вы можете услышать голоса изнутри, но они неразборчивы.*

Если персонаж подслушает через замочную скважину: прижимать ухо к двери больно — она горячая на ощупь, наверное, в комнате, что за ней, настоящий ад. Зато теперь вы разбираете голоса — двое ведут беседу.

«Он уже нашёл ключ?» — прогудел один. Звучит как будто металлом бьют по металлу.

«Загадка растёт, Рука и Глаз уже готовы, но ему всё ещё не хватает отрешённости, — раздаётся ответ второго. Этот голос какой-то мокрый и заставляет думать о кусках мяса, падающих один на другой. — Да пройдёт он испытание».

*Они продолжают говорить, но вы вдруг перестаёте понимать их речь. Как будто радио перестроилось на другой канал; вы всё ещё слышите разговор, но язык такой чуждый всему человеческому, что слушать его дальше — настоящая пытка. Всё тело начинает потряхивать от каждого произнесенного слова, создается впечатление, что звуки напрямую взаимодействуют с каждой клеткой организма.*

## ПРИЗРАЧНЫЕ КОРИДОРЫ

Вы оказываетесь в длинном коридоре. Похоже, это заброшенная часть больницы. По обеим сторонам пустые палаты. Можно слышать, как кто-то плачет в отдалении. Вы доходите до поворота. Вы поворачиваете и продолжаете идти. Плач обращается криками, хором страдающих в агонии голосов. Коридор начинает всё больше ветвиться. Вы доходите до лестничной клетки.

Невозможно. Поглядев вверх, вы видите десятки этажей над вами, может быть, сотни, и та же картина, если смотреть вниз. Больница должна быть выше небоскрёба, чтобы вместить в себя столько палат. Это приносит всё новые и новые крики боли из лестничного колодца сверху и снизу. Должно быть, это миллионы людей...

Поиск выхода из этого лабиринта потребует траты одного пункт сыскного дела [архитектуры или сбора улики]. Если этого пункта ни у кого не найдётся, герои будут бродить по этим коридорам, пока их здоровье не снизится на 1, и только тогда находят дорогу обратно в палату № 3 или новую ночную сцену.

## СЛЕПОЙ КОШМАР

Что-то приближается по коридору. Прямо к вам.

Слишком темно, чтобы различить подробности, но оно БОЛЬШОЕ, с автомобиль размером. Пахнет как скотобойня. У него есть руки, человеческие руки, пришитые к передней части горы из плоти, с их помощью оно подтягивает себя вперёд. Когда дистанция сокращается, можно различить, что руки слепо шарят вокруг в поисках того, за что можно уцепиться, впиваются в это и с огромным усилием перетаскивают тушу дальше.

Ползущая тварь медленно, но неумолимо тащит себя вперед. Она будет преследовать героев, пока не сцапает их одного за другим, либо пока они не найдут надёжное укрытие и не переждут. Слепой кошмар не сможет следовать за персонажами вверх или вниз по лестнице, в лифт или в узкие лазейки. Успешная проверка **проникновения** или **бегства** (сложность 5) позволит спастись от Слепого кошмара.

Если Слепой кошмар доберётся до персонажа, он прижмёт его к стене и начнёт ощупывать лицо и шею, стараясь добраться до глаз. Если захваченный персонаж — Глаз, Слепой кошмар попытается присвоить себе третий глаз из его лба.

Герои вряд ли смогут одолеть Слепого кошмара в бою; он может просто разочарованно уползти дальше, если наткнется на стеклянный глаз (если пойманный персонаж послужил донором глазного яблока), также жертву может спасти доктор Дрейк или другой персонаж ведущего.

### Слепой кошмар

Способности: атлетика 4, здоровье 20, драка 10.

защита: 3.

оружие: +0 (ногти).

броня: 1 против драки.

## РЕАНИМАЦИОННАЯ

В этой комнате на металлической каталке лежит солдат. На нём пропитанный кровью пустьный камуфляж. Его голова и весь правый бок замотаны в марлю и бинты, а правая рука, также перемотанная, оканчивается окровавленной култей на месте кисти.

Правой ноги у него нет. Когда вы заходите, он болезненно приподнимается на локтях и хрипит: «Кто здесь?»



Этого несчастного, очередную жертву Ординатуры, зовут рядовой Иисус Флорес. Он был в патруле в Ираке [Испанская Гражданская Война] и напоролся на заминированную дорогу. Его собирались перебросить по воздуху в военный госпиталь, но Ординатура перехватила солдата. Он понятия не имеет, где находится; знает, что в больнице, но персонал не разговаривает с ним, и никто не хочет сказать ему, насколько плохи его дела. Он испуган и растерян — сыграйте эту сцену с надрывом. Флорес слишком тяжело ранен, чтобы двигаться, у героев нет никакой возможности вытащить его.

Если персонажи задействуют **успокаивание**, они могут объяснить ему ситуацию. Иисус, набожный христианин, тут же решит, что он в аду за то, «что он сделал с мамой» (он не станет подробно раскрывать об этом).

Осмотр его ран, если герои применяют **точные науки [биология]**, покажет, что они покрыты серой плёнкой, которая кажется приклеенной к его плоти. Это оболочка для клеток ящерицы, эксперимент по человеческой регенерации. Если Флорес выживет, он будет превращён в гибрид человека и ящерицы. Нежизнеспособный гибрид, скорее всего, обречённый на короткую, полную агонии жизнь, раздираемый между естеством двух разных видов, но научный прогресс требует страдания.

Под его кроватью можно найти вещмешок; в нём его личные вещи, в том числе пистолет в обойме которого пятнадцать патронов. Флорес сам попросит героев заглянуть в его вещмешок, если они дадут понять, что нуждаются в помощи. Введите эту сцену, если игроки чувствуют себя бессильными и ни на что не способны; пистолет даст им ощущение, что они ещё могут побороться.

## БОЛЕЗНЕННЫЕ ВОСПОМИНАНИЯ

Выберите героя с наиболее тревожным или жестоким худшим поступком. Он столкнётся с ужасной картиной, с мясом выдранный из его памяти. Если кто-то умер в результате его действий, герой натолкнётся на оживлённые останки. Если кто-то получил травму по его вине, пострадавший предстанет жертвой ужасных процедур, направленных на «скорейшее излечение».

Примеры для готовых персонажей:

- Эд Хэйвард находит юного преступника, которого изуродовал. Жизнь несчастного поддерживается причудливым аппаратом, сделанным из частей тела. Пара работающих пожелтевших лёгких в стеклянном колпаке обеспечивает пострадавшего кислородом; сердце в латунном садке качает его кровь.
- Бобби находит сбитую им маленькую девочку. Для поддержания жизни её превратили в нечто чудовищное, похожее на гигантскую пиявку, все ещё одетую в изорванный красный дождевик.
- Роберта найдёт отделённую от тела, но всё ещё живую голову её мужа. Задняя часть черепа была удалена хирургическим путём, и области мозга разукрашены и подписаны как френологические иллюстрации.
- Венди находит комнату с полудюжиной огромных стеклянных банок, каждая из которых содержит её же деформированную, безволосую, недооформившуюся версию. На кровати рядом лежит копия удачная, одетая в старомодное платье. Или, если быть точным, это и есть оригинал, а она сама — копия. Венди была создана другим врачом из Ординатуры, это клон его умершей дочери. На полу кровь; **сыскное дело** поможет восстановить картину поножовщины.



# СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

- Герман обнаружит свою мать, невероятно старую и до сих пор живую. Его вина поддерживает в ней жизнь.

## СВИДЕТЕЛЬСТВА БЫЛЫХ УСПЕХОВ

*Это помещение похоже на склад или комнату с трофеями. На стенах закреплено три комплекта полок. На одних ряды за рядами располагаются отрезанные головы. На других — десятки скелетообразных рук. На третьих — уродливые сферические комки плоти и костей, похожие на розовых морских ежей, завернутых в кишки.*

Дрейк — не первый врач, стремившийся присоединиться к Ординатуре. В этой комнате содержатся шедевры десятков других хирургов, которые успешно свершили тот же обряд. При более внимательном изучении этих ужасных трофеев можно заметить, что все бестелесные головы украшены тонким шрамом посередине лба. Если оттянуть кожу, станет видно третий глаз, имплантированный в череп.

Аналогичным образом, **точные науки** или **естествознание** позволяют персонажам заметить, что кости в каждой из отрубленных рук не соответствуют друг другу.

«Розовые морские ежи» — это безоары. Если персонаж подберёт один из них, этот комок плоти развалится в его руках, превратится в липкую кучу требухи. В сердцевине каждого безоара есть ничем не заполненное пространство.

## СМЕРТЕЛЬНАЯ СТАДИЯ ЧЕЛОВЕЧНОСТИ

*Эту комнату освещают гудящие ультрафиолетовые лампы. На стенах развешаны сотни рентгеновских снимков.*

При ближайшем рассмотрении окажется, что на всех снимках запечатлено туловище мужчины. На шею надето что-то постороннее; если персонажи ранее видели ключ на д-ре. Дрейка, они поймут, что это тот самый предмет. Первый десяток снимков показывает примерно одно и то же — грудную клетку Дрейка. Затем, в течение следующих нескольких кадров, в кадр слева и справа попадают изображения когтистых рук, они копаются в груди Дрейка. В предпоследнем наборе изображений его грудная клетка буквально вывернута наизнанку этими когтистыми конечностями. Последний снимок снова демонстрирует такое же туловище, что и в начале. Эти изображения являются предвестниками возможной судьбы Дрейка.

## ДОБРЫЙ ДОКТОР ДРЕЙК

*Тип сцены:* ключевая.

**Ключевая улика:** раздвоение личности Дрейка.

Для того, чтобы сбить героев со следа и показать противоречивую природу психики Дрейка, сыграйте эту сцену, когда герои попадут в неприятности. Например, Дрейк может заступиться за них, когда Вахтёр загонит героев в угол, или помочь, когда кто-то потеряет много здоровья, исследуя больницу. Он даже способен помочь персонажу, которого он только что сам прооперировал, будучи в маске. Доктор также может проявить себя и в одной из ночных сцен, защитив героя от кошмаров Ординатуры.

Дрейк постарается обезопасить героев, оказав им первую помощь, если в том будет необходимость. Он постарается проводить их до палаты № 3, прежде чем расстаться.



## ВОПРОСЫ К ДРЕЙКУ

Если после этой сцены персонажи поговорят с Дрейком, он только похлопает глазами в замешательстве, явно ничего не помня о тех событиях. **Проницательность** подтвердит, что он действительно озадачен их рассказом. Если продолжить настаивать, он признает, что видел выбивающий из колеи сон, который имеет некоторое сходство с этими событиями. Если персонажи и после этого будут давить на него, тёмная сторона Дрейка возьмёт верх, и он, бросив пациентам, что у него ещё много дел, уходит.

Любой герой, владеющий **общественными науками** или **ободрением**, заметит изменение в поведении и позе Дрейка настолько внезапное, как будто кто-то невидимый щёлкнул выключателем.

## ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ ОПЕРАЦИЯ

*Тип сцены: ключевая.*

Эта сцена переводит приключение в завершающую стадию. Она начинается, когда персонажи находятся в палате № 3 в ночное время. Двери распахиваются, и в помещение врываются три Ночные Медсестры. Медсёстры ведут себя угрожающе, но не нападают, пока герои не попытаются убежать или вступить в драку. Если кто-то решит бросить вызов этим существам, они используют свою парализующую способность, чтобы остановить его.

Вскоре в палате появится и врач в клювастой маске. Он обратится к героям хриплым шёпотом.

*«Скажите, вы когда-нибудь слышали о Генриетте Лакс? Пациентка умерла от осложнений, связанных с раком шейки матки. Она умерла*



*в бедности и забвении, но её клетки продолжают жить в каждой медицинской лаборатории. Подобное бессмертие я предлагаю и вам. Плоды моего исследования будут жить вечно!*

*Существует ряд врачей и целителей, которые преодолели смерть. Истинные мастеровые плоти — и сегодня вечером, я присоединюсь к ним! Завершив эту операцию, я докажу им свою пригодность. Ключ к Внешней Тьме вынашивался в течение трёх дней, сокрытый внутри Загадки Плоти. А теперь пришло время...»*

*Он запинаясь на полуслове. «Боже, что я делаю? Где я...»*

Одна из Медсестёр прерывает его, ринувшись к нему через комнату и всадив свои пальцы-иглы в шею.

Дрейка мгновенно парализует. Медсестёр уносит из комнаты, как тараканов, когда включается свет. Персонажи остаются наедине со своим внешне беспомощным мучителем.

Что происходит: Ординатура не терпит слабости или нерешительности. Если Дрейк собирается присоединиться к Ординатуре, его заботливая и исполненная морали сторона личности должна быть вычеркнута. Если герои убьют Дрейка, они уничтожат остатки его человечности и лишь помогут ему стать тем, кто готов присоединиться к когорте жестоких хирургов Внешней Тьмы. Если же они пойдут на сотрудничество и оставят его в живых, он явно будет слишком эмоционален и слаб, чтобы ему позволили возвыситься.

## ОБЫСК ДРЕЙКА

Пока Дрейк парализован, персонажи могут снять с него маску и обыскать его. У него найдётся скальпель, стетоскоп, упаковка таблеток (тот же самый антипсихотический препарат, который персонажи могут найти в библиотеке) и амулет-ключ.

- **Оккультизм / естествознание [оккультизм или антропология]:** при ближайшем рассмотрении станет ясно, что амулет Дрейка сделан из кости. Это сломанный ключ; половина амулета отсутствует.
- **Сверхчувствительность (мистическая сила) [мифология Ктулху]:** если герой со **сверхчувствительностью** рассматривает ключ, он понимает, что сила из амулета давно ушла, но что-то неподалёку странным образом отзывается. Может быть, есть и второй ключ? Потратив пункт способности, он получит озарение, в котором увидит замок на входной двери больницы.
- **Первая помощь или точные науки [медицина или фармацевтика]:** паралич должен сойти на нет довольно скоро.

## ДОПРОС ДРЕЙКА

Доктор Дрейк будет очень слаб, когда действие парализующего препарата начнёт проходить. Персонажи могут, ничего не опасаясь, допросить его. Не забывайте использовать ту же манеру поведения, которую вы избрали, играя «хорошего» доктора. Если, несмотря на вашу игру, герои не осознали изменение в поведении Дрейка, тогда кто-то из героев с **общественными наукам** или **ободрением** [**проницательность** или **психоанализ**] заметит, что Дрейк шокирован и смущён, и имеет мало сходства с тем самоуверенным хирургом.

С точки зрения Дрейка всё происходящее — только безумный сон, или, по крайней мере, он хочет в это верить. В течение нескольких недель ему снились странные медицинские эксперименты и Гэвин Лэнгли. Он вспомнит некий немецкий учебник, что-то про руку, глаз и ключ. В тех снах он делал ужасные вещи. Он пытался остановить себя, удержать себя, но был бессилён.

Он никогда бы не стал делать такие вещи наяву, но если всё это были просто сны, что здесь тогда происходит?

- **Проницательность** даст понять, что Дрейк не врёт. Он искренне смущён и потрясён происходящим вокруг него.

Применив **ведение допроса** или **успокаивание**, герои получают следующую информацию:

- Он признает, что у него были проблемы на прежних местах работы; конфликты с другими сотрудниками, одержимость медицинскими проблемами и попытки использования нетрадиционных или экспериментальных методов лечения.
- В старой библиотеке, в учебнике он нашёл записи, оставленные другим врачом; поначалу он считал их просто описанием средневековых методик.
- Сломанный ключ он нашёл в том же учебнике. Сломан он был изначально.



- Он работал с Гэвином Лэнгли над переводом записей.
- После этого... всё как в тумане. Ему снилось, что он носит маску и делает жуткие операции, всё как описано в заметках, снились странные медсёстры.
- **Общественные науки** или **ободрение** [**медицина** или **психо-анализ**]: по описанию всё это похоже на некое психическое расстройство. Вполне вероятно, что Дрейк перестал принимать своё лекарство.
- Вопросы о руке, глазе или о загадке плоти заставят его насторожиться ещё сильнее. Он припомнит сновидения о создании инструментов для доведения до конца Великого делания, элементом которого был ключ. Ключ должен был открыть путь к... чему-то чудесному.
- Он не знает, почему медсестра пошла против него. **Оккультизм** или **гуманитарные науки** подтвердят, что медсестра атаковала, когда в Дрейке проснулась гуманность.

## СМЕРТЬ ДРЕЙКА... И ЕГО ВОЗВРАЩЕНИЕ

Персонажи легко могут убить Дрейка, пока он парализован. Это хладнокровное убийство потребует проверки **самообладания** с риском потери 4 пунктов. Герои могут расправиться с ним, даже когда действие парализующего вещества начнёт спадать. Он будет сопротивляться, как может, но его запас **драки** невелик, и победа должна остаться за персонажами игроков.

Ординатуре такое убийство будет только на руку.

Умертвив доктора, пациенты символически покончат со всем человеческим, что в нём оставалось. См. «Воскрешение Дрейка», страница 43. Дрейка оживит Ординатура; первыми жертвами его экспериментов станут персонажи игроков. Он будет преследовать их в больнице.

## ИЗВЛЕЧЕНИЕ КЛЮЧА

Чтобы сбежать из больницы, персонажи должны завладеть ключом. Они могут как осознать это сразу, так и уже упёршись в запёртую дверь. (Если игроки совсем забуксовали, вы можете подкинуть подсказку герою с **оккультизмом** [**оккультизм** или **мифология Ктулху**], или последовательно являть откровения Глазу).

СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

Если Глаз смотрит на персонажа, который не сёт в себе Загадку Плоти, он может разглядеть очертания ключа внутри узла из органики. Если он уставится на ключ, контур вещицы станет слабо виден и остальным. Рука может попытаться извлечь этот ключ, проблема в том, чтобы при этом не превратить внутренности носителя в фарш. Рука (или персонаж, направляющий её действия) должна потратить пункты **первой помощи [медицины]**, чтобы успешно вытащить ключ. Ущерб будет разным, в зависимости от того, сколько пунктов потрачено.

- 0: Убит наповал
- 1–6 [1–2]: 4d6 урона
- 7–9 [3–4]: 3d6 урона
- 10+ [5 +]: никакого урона  
[запас медицины Дрейка равен 5]

Ни у одного из готовых персонажей, как и вообще большинства персонажей игроков в мире «Страха как он есть» нет и отдалённо такого большого запаса первой помощи, чтобы провести операцию с ключом, не нанеся вреда. Несколько персонажей не могут вложить свои пункты **первой помощи**, в данном случае только один хирург может направлять Руку.

У доктора Дрейка есть необходимое количество пунктов. Если персонажи кооперируются с ним, тогда ключ может быть извлечён без вреда. Он прижмёт глаз так, чтобы тот оставался открытым, а затем, держа Руку, как скальпель, мягко отогнёт округлые лоскуты плоти и зубцы костей, а затем проведет ключ через узкий канал.

Как вариант — ключ можно извлечь из расчлennного тела персонажа игрока.

## БОЛЬНИЦА КОШМАРОВ

*Тип сцены: угроза.*

Больницу Пресвятой Девы засасывает в кошмарную реальность Ординатуры. Если персонажи посмотрят в окно, они увидят, что привычный им мир всё ещё на месте.

Они могут увидеть парковочные места, сад во дворе, автомобили, проносящиеся по дороге, но между привычной реальностью и больницей теперь как будто есть какое-то марево. Окно нельзя открыть, даже приложив всю силу; а если стекло разбито, какая-то невидимая сила всё равно не позволит героям покинуть больницу таким образом.

Коридоры кишат теми же ужасами, что и в прошлые ночи, но на этот раз безопасного уголка не найти, больше никаких скачков туда-обратно. Вся больница теперь является частью кошмара. Пробираясь по коридорам, персонажи будут слышать эхо от криков истязаемых и рёва чудовищ.

## ИССЛЕДУЯ БОЛЬНИЦУ

В кошмарной версии больницы будут мелькать всё те же ужасы, которые героям, возможно, довелось увидеть в ночных сценах. Схема остаётся прежней, но чудовища теперь повсеместно. Можно разыграть для персонажей любую из ранее незадействованных ночных сцен, наряду со следующими событиями:

- **Медсёстры:** на сестринском посту в коридоре нет никаких признаков ни сестры Клейтон, ни сестры Дэмпир. Осмотрев картину и потратив пункт **сыскного дела [сбора улики]**, можно найти следы, говорящие о том, что их утащили в операционную в центральной секции.
- **Операционная:** в одной из действующих операционных можно натолкнуться на двух медсе-



стёр, которые были похищены с сестринского поста — одну как раз превращают в Ночную Медсестру, в то время как вторая лежит на каталке парализованная. Существо, которое проводит операцию, похоже на паука, состоящего из лезвий, пластиковых трубок и кусков гнилого мяса. Скальпели его конечностей режут, кромсают и уродуют со сверхчеловеческой аккуратностью. Для первой медсестры уже все кончено, но если пройти проверку атлетики (сложность 5), можно увернуться, схватить каталку и спасти медсестру Клейтон.

- Палата № 2: здесь свернулось в клубок огромное слизнеподобное существо. Его влажная кожа похожа на туго набитый мусорный мешок, а в округлом отверстии рта выстроились вместо зубов желтоватые шипы. Оно пирует на куче медицинских отходов, с удовольствием пожирая грязные бинты и использованные шприцы. Существо вяло поползёт к персонажам, если они окажутся поблизости от него. Оно не ест мясо, но будет всасывать их бинты как спагетти и вынимать нити из недавно сшитых ран. Рейтинг драки у существа равен 4; сражаться с ним бесполезно. Его атаки влияют только на персонажей, которые недавно повысили свое здоровье за счет первой помощи, или тех, кто перенёс операцию в ходе экспериментов Дрейка.
- Лестница чёрного хода: лестница в западном крыле исчезла; на её месте теперь откуда-то сверху льётся водопад крови и исчезает в мрачных глубинах под больницей. Спуститься вниз можно, но очень опасно (атлетика, сложность 6; провал — и поток сметёт персонажа, так что больше его никто не увидит).
- Лифт: пол лифта густо покрыт слоем крови и органов. Если кто-то из персонажей достаточно смел, чтобы попытаться использовать лифт, он может закрыть решётку внешней двери и нажать на кнопку нужного этажа. Лифт останавливается на полпути между этажами, из стен появляются шипы. Шипы начнут сходиться. Точно



ЕСТЬ

# СТРАХ, КАК ОН ЕСТЬ

по центру лифта есть небольшой участок, где может поместиться один человек. Этот человек сумеет избежать контакта с шипами. Все остальные получают урон  $d6+2$ . Если персонажи в лифте готовы разделить центральное пространство, каждый из них получит только  $d6$  урона.

- **Библиотека:** библиотека больницы полна редких, потерянных медицинских учебников и таинственных гримуаров. Все книги написаны кровью и переплетены в человеческую кожу. Где-то здесь можно найти рецепт лекарства от рака, состав философского камня, панацею и даже рецепт бессмертия, но только члены Ординатуры способны разобрать шифр, которым написаны эти труды.
- **Детская палата:** персонажи игроков не единственные несчастные, кто угодил в реальность Ординатуры. Тут оказались и дети из палаты № 1. Прокажённый клоун, сшитый из кусочков плоти, дурачится и прыгает перед детьми, чтобы отвлечь их, пока врачи вскрывают их черепа пилами по кости и подсаживают извивающихся червей в мозг. Эти черви являются пагубными идеями, которые пускают корни в сером веществе детей, влияя на их развитие. Одержимость, которая вела доктора Дрейка к текущей точке, возможно, имеет тот же источник.

После того, как персонажи спасутся из больницы, они обнаружат, что все дети выжили, но ничего не помнят о событиях той ночи. Влияние хирургических экспериментов на детей может быть темой следующего сюжета.

- **Палата № 4:** психиатрическое отделение — это ещё один кошмар. Оба пациента были вылечены, но в извращённой форме. Нефункциональные почки Джареда были заменены длинными трубами из плоти, которые змеятся по полу к телу Ди; её почки в настоящее время фильтруют кровь для них обоих. Её рот исчез; на его место пересажен кусок кожи, а сам ротовой аппарат пересажен Джареду, чуть ниже его собственного рта. Ди смотрит на героев умоляюще, а Джаред орёт на два голоса одновременно.
- **Заброшенные палаты:** палаты на верхнем этаже больше не пустуют — в каждой кровати, как жутковатое привидение, лежит мерцающая, человеческая фигура, сотканная из света, или чего-то вроде эктоплазмы. Все они похожи на пациентов, мечущихся и ворочающихся во сне. Если персонаж внимательно присмотрится к одной из фигур, несмотря на трудноразличимые черты, он поймёт, что она похожа на умершего друга или родственника (в идеале, кого-то, связанного с худшим поступком).



- **Морг:** Гэвин Лэнгли посмел коснуться секретов Ординатуры; теперь он сам станет секретом. В морге его труп обдирают невидимыми крючьями; его кожа станет очередной обложкой книги, а его кровью будут написаны новые медицинские книги Внешней Тьмы. На соседнем столе покоится доктор Хейверли. Он не мёртв, просто парализован. Быстрый осмотр тела сразу покажет знакомые отметки от игл-пальцев Медсестёр. Прибегнув к **первой помощи**, можно привести его в себя, тогда он, пошатываясь, последует за героями. Когда его введут в курс дела, доктор начнёт винить себя — ведь именно он дал Дрейку эту работу, собственноручно отправил по пути в ад. У Хейверли как раз достанет пунктов **первой помощи**, чтобы безопасно извлечь ключ. После того, как он сделает это, он перестанет быть важен для развития сюжета, так что наступит отличный момент, чтобы позволить воскресшему Дрейку убить своего начальника в приличествующей кошмару кровавой манере.
- **Входная дверь:** это единственный выход из больницы. Это место также не избежало перемен в кошмарной реальности Ординатуры — дверь перечёркнута цепью с огромным медным замком, который по размеру и форме напоминает человеческое сердце. Замочная скважина явно подходит к ключу, извлечённому из Загадки Плоти.

## ВОСКРЕШЕНИЕ ДРЕЙКА

Если персонажи убили или бросили Дрейка, его тело переносится Ординатурой в один из операционных залов больницы, где из него делают ту самую совершенную хирургическую машину, какой он всегда и хотел быть. Однако Дрейк всё ещё нуждается в ключе, чтобы присоединиться к Ординатуре. Он проявит себя перед будущими коллегами, убив персонажей игровых. Дрейк

будет преследовать их через коридоры и палаты, забавляясь, пока каждый из них не встретит свой конец.

## Преображённый Дрейк

Теперь он далёк от человеческого существа. Ординатура заменила его руки от локтей и ниже лезвиями. Он более не нуждается в сердце, и они дали ему насос из нержавеющей стали, чтобы его холодная кровь продолжала бег по венам. Его плоть только мешала; большая её часть была удалена, чтобы мышцы и кости могли быть оптимизированы для нечеловечески точных хирургических процедур.

Он одет в белый халат, измазанный кровью; его лицо теперь имеет форму той самой птичьей маски, что он когда-то надевал.

- Если Дрейк наносит урон противнику, он также снижает его запас **бегства** или **атлетики** на d6, поскольку его ножи подрезают сухожилия и калечат жертв.
- Если Дрейк ранит Руку или Глаз, он может сделать молниеносные порезы, которые уничтожат их сверхъестественные способности. Для этого он должен потратить два дополнительных пункта **драки** после того, как проведёт успешную атаку; его пальцы-скальпели входят в плоть прооперированного, ослепляя или подрезая сухожилия на руке. Он пойдёт на это, только если персонажи уже добыли ключ, или если ему грозит быть убитым Рукой.

## Воскрешённый Дрейк

Способности: атлетика 8, здоровье 16, драка 12.  
Защита: 4. Броня: 2. Оружие: +2 (скальпель).  
Модификатор бдительности: +1.  
Модификатор скрытности: +2.

## ПОБЕГ ИЗ БОЛЬНИЦЫ

Чтобы покинуть Пресвятую Деву, персонажи должны отпереть входную дверь, и для этого им понадобится Ключ. Дрейку тоже нужен ключ — чтобы присоединиться к Ординатуре. Есть несколько способов сыграть финальную сцену:

- Если в группе остался только один или два выживших, то можно покинуть больницу сразу, до того как стальные пальцы-лезвия Дрейка доберутся до них. Заставьте игроков сделать проверку **бегства**; самый быстрый персонаж убегает, остальные окажутся пойманы безумным доктором.
- Персонажи могут поторговаться с Дрейком, и в этом поможет **ведение переговоров [торговля]**; если они сломают Ключ, доктор никогда не сможет достичь желаемого.

Они могут обменять неповреждённый ключ на безопасный проход, но тогда, в дальнейшем, Ординатура не оставит их в покое. Самые хитрые могут попробовать договориться с Дрейком, а затем сломать ключ в замке, уже уходя.

- Если они спасли доктора Хейверли, он может пожертвовать собой, чтобы дать героям время сбежать.
- Если они пощадили Дрейка и притащили его с собой, то один из врачей Ординатуры появится, как только они дойдут до двери. Он укажет на Дрейка.

*«Твой дух слаб. Ты провалил экзамен», — нараспев произнесёт монстр. Зарубив Дрейка и проследив, чтобы он умер, доктор обернётся к персонажам игроков. Тут единственный шанс — поскорее воспользоваться ключом и покинуть больницу.*

## АМБУЛАТОРНЫЕ БОЛЬНЫЕ

Как только герои покинут больницу Пресвятой Девы живыми, приключение для них закончится. Вывалившись из дверей, они обнаружат себя на стоянке. Здание позади них охвачено огнём. Через несколько мгновений приезжают пожарные и машины скорой помощи из окружной больницы. Пожарные врываются в здание, чтобы спасти нескольких выживших пациентов и людей из персонала.

- **Официальный отчёт:** согласно официальному расследованию, больница Пресвятой Девы сгорела из-за неисправности проводки в палате № 4. Старая система пожаротушения здания оказалась полностью неисправной, а кислородные трубы подпитывали огонь. Все место было поглощено огнём за несколько минут. Действительно ли расследовавшие дело нашли улики, которые объяснили все странности, или здесь поработали агенты Ordo Veritas?

- **Доктор Дрейк:** если персонажам удалось вывести доктора Дрейка из больницы, не потеряв его, он станет другим человеком. Его тёмная половина исчезла, и теперь он намного более скромный и заботливый врач. При нём остаётся сокрушительный страх перед оккультным, поэтому он откажется от исследований в области средневековой медицины. Он обязан персонажам жизнью; если они будут нуждаться в лечении или деньгах в последующих играх, он поможет, не задавая никаких вопросов.

Если Дрейк «умрёт» в больнице, он полностью изживёт свою человеческую мораль и станет частью Ординатуры. Теперь он один из бесчеловечных и смертных хирургов.

Героя никогда не увидят его, кроме как в своих кошмарах... если, конечно, Ординатура не проявит к ним интерес.

- **Рука и Глаз:** ведущий должен решить, остаются ли с героями силы Руки и Глаза. Если в вашей кампании нет места для трёхглазых экстрасенсов или те-



лекинетических рук, то скажите, что силы исчезли после того, как персонажи покинули больницу. Третий глаз навсегда закроется, оставив только маленький шрам и странный костяной узел в лобовой доли черепа; Рука будет и дальше подёргиваться сама по себе, но не имеет более остаточной мистической силы.

Впрочем, Рука и Глаз могут снова заработать в экстремальных условиях, но это будет стоить героям немалую цену.

- **В качестве альтернативы:** сверхъестественные силы могут втянуть персонажей в новые тайны или привлечь к ним внимание других странных существ.

Наконец, если Дрейк стал членом Ординатуры, он может вернуться глухой ночью, чтобы оперировать героев в последний раз, удаляя силы, которые сам же дал им. Персонаж проснётся среди ночи, парализованный и прижатый к кровати. Снова над ним нависает фигура в клювастой маске, сжимая скальпель в руке...

## ПРИКЛЮЧЕНИЕ ПО ПРАВИЛАМ "КТУЛХУ"

Вы можете провести «Хирургическое вмешательство» как игру на одну встречу, не задействуя Мифы Ктулху, а можете заменить мифологию Внешней Тьмы (из «Страха как он есть» и «Эзотерристов») и тварей Неизбывного Ужаса существами из Мифов Ктулху. Два народа — ми-го и старцы — как раз известны своей склонностью к хирургии, и оба хорошо подойдут на роль покровителей Дрейка.

Ми-го могут пытаться манипулировать Дрейком, чтобы он закончил за них некие безумные эксперименты. В этом сценарии Медсёстры становятся служебными механизмами ми-го, и, возможно, под столом в кабинете Дрейка находится мозговой цилиндр. При осмотре больницы ночью персонажи слышат странные жужжащие звуки.

Старцы больше всего известны своим появлением в «Хребтах безумия», но именно в «Снах в ведьмином доме» очень наглядно и последовательно показано, как несчастный Уолтер Джилмен видел во сне Кецию Мейсон и её встречу с одним из старцев. Возможно, маги-старцы смогли спроецировать себя вперёд во времени и обучить Дрейка своим причудливым искусствам. Ночные сцены в больнице — это странствия по Миру Снов; Слепой кошмар на стр. 34 — это шоггот.

Перенос сценария в другую эпоху не должен повлиять на его содержание. Госпиталь Пресвятой Девы всё так же стар и запущен, и сокращение контакта персонажей с внешним миром ещё более правдоподобно в 1930-х годах.

СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

# СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

БЛАНК ПЕРСОНАЖА

Имя игрока:

Имя персонажа: Эд Хейворд

Клише: седой бывший коп

Факторы самообладания:

- Мой старый партнер Рэй из участка
- Быть самым суровым парнем всегда и везде
- Мой полицейский значок

## Способности

Прикладные:

Сыскное дело\*      \_\_\_/1

Межличностные:

Бюрократия      \_\_\_/1

Ведение допроса\*      \_\_\_/1

Ведение переговоров      \_\_\_/1

Полицейский жаргон      \_\_\_/1

Проницательность      \_\_\_/1

Уличное чутьё      \_\_\_/1

Научные:

Гуманитарные науки      \_\_\_/1

Эрудиция      \_\_\_/1

Юриспруденция      \_\_\_/1

Общие:

Атлетика      \_\_\_/3

Бдительность      \_\_\_/5

Вождение      \_\_\_/3

Воровство      \_\_\_/3

Драка\*      \_\_\_/8

Здоровье      \_\_\_/6(10)

Механика      \_\_\_/3

Первая помощь      \_\_\_/3

Предусмотрительность      \_\_\_/5

Проникновение      \_\_\_/3

Самообладание      \_\_\_/9

Стрельба\*      \_\_\_/8

Тридцать лет ты отбарабанил на службе в полиции. За это время тебя били, резали, в тебя стреляли...

чёрт возьми, они даже пытались переехать тебя угнанным грузовиком с деньгами как-то раз, и за всё это время ты не провёл ни дня в больнице. Ты всегда ненавидел такие места. Сюда приходят слабые, чтобы умереть.

Они заставили тебя уйти на пенсию пять лет назад. Теперь ты работаешь в службе безопасности; тебе это не по душе, но, по крайней мере, ты не сидишь на заднице в каком-нибудь доме престарелых. А потом тот парень свалился на тебя и угостил пулей. Бывало и хуже, но из-за возраста теперь они хотят понаблюдать за тобой несколько дней. Десять лет назад... чёрт, даже пять лет назад, ты никогда бы не позволил себе быть настолько невнимательным. Ты и правда такой старый, что утратил былую сноровку? Или тому парню просто повезло? И если ты больше не крутой парень, то кто ты теперь вообще?

Ты в больнице, и тебя обследуют уже три дня; их очень беспокоит инфекция, которая успела попасть в рану.

Фактор риска:

ответственность

Худший из поступков:

Это была облава. На улице неподалёку ошивался этот панковатый парень, потом он побежал. Ты настиг его и выбил из него всё дерьмо, избил его с такой силой, что ходить ему больше не светит. Оказалось, он вообще не был членом банды, которая торговала наркотой. Сержант прикрыл тебя, но штука в том, что ты искалечил невинного паренька. С тех пор ты постоянно волнуешься, что сделаешь что-то не то.

Чего я хочу:

вернуть былую славу

Симпатии / антипатии:



# СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

БЛАНК ПЕРСОНАЖА

Имя игрока:

Имя персонажа: Бобби Уайзман

Клише: бестолковый ребёнок

Факторы самообладания:

- Твои родители
- Твоя молодость и крепкое здоровье
- У тебя есть будущее
- Ваши приятели, Крис, Эрик и Вебо.

## Способности

Прикладные:

Точные науки     \_\_\_/1  
Фотография     \_\_\_/1

Межличностные:

Ведение переговоров     \_\_\_/1  
Лесть     \_\_\_/1  
Притворство     \_\_\_/1  
Проницательность     \_\_\_/1  
Уличное чутьё     \_\_\_/1  
Успокаивание     \_\_\_/1  
Флирт     \_\_\_/1

Научные:

Эрудиция     \_\_\_/2

Общие:

Атлетика     \_\_\_/8  
Бдительность     \_\_\_/3  
Вожделение     \_\_\_/5  
Воровство     \_\_\_/5  
Драка\*     \_\_\_/4  
Здоровье     \_\_\_/5(10)  
Механика     \_\_\_/4  
Ободрение     \_\_\_/1  
Предусмотрительность     \_\_\_/1  
Проникновение     \_\_\_/6  
Самообладание     \_\_\_/12  
Стрельба\*     \_\_\_/1

Тебе семнадцать, и тебе всё надое-  
ло. В этом городе нечем заняться. Ты  
пытался произвести впечатление  
на своих приятелей, украв машину.  
Это было глупо — ты потерял управ-  
ление и познакомился с фонарным  
столбом. Теперь ты поверить не мо-  
жешь, что это ты так сглупил. Вся  
жизнь, пронесшаяся перед глазами,  
была так реальна, а сколько всего ещё  
впереди! Друзья думают, что ты сде-  
лал что-то крутое, но ты-то понима-  
ешь, что вы все — просто юные дура-  
ки. Ты как будто прожил десять лет  
за те десять секунд с момента зано-  
са до удара о столб.

Теперь ты собираешься крепко  
обо всём подумать. Как выпишешь-  
ся из больницы, надо нормально до-  
учиться в школе и поступить в кол-  
ледж. Пора уже стать личностью. Твоя  
настоящая жизнь начинается здесь.

Ты лежишь в больнице четыре дня;  
первые три была контузия.

Фактор риска:

жажда адреналина

Худший из поступков:

В тот день, пару лет назад,  
ты ехал в машине с друзьями  
и сбил что-то на дороге, пока  
был за рулём. Ты услышал толь-  
ко влажный шлепок и не оста-  
новился. Все потом уверяли,  
что это, вероятно, олень или  
большая собака, но когда ты  
закрываешь глаза, ты каждый  
раз видишь рыжего ребенка  
в дождевике.

Чего я хочу:

повзрослеть

Симпатии/антипатии:

# СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

БЛАНК ПЕРСОНАЖА

Имя игрока: \_\_\_\_\_

Имя персонажа: Роберта Кэрол

Клише: молодая вдова (умница)

Факторы самообладания:

- Обручальное кольцо
- Твоя любовь к истории
- Твой лучший друг Жюль

## Способности

Прикладные:

Точные науки \_\_\_\_\_/1

Межличностные:

Бюрократия \_\_\_\_\_/1

Лесть \_\_\_\_\_/1

Проницательность \_\_\_\_\_/1

Успокаивание \_\_\_\_\_/1

Научные:

Гуманитарные науки \_\_\_\_\_/1

Знание языков \_\_\_\_\_/1

Исследовательская работа \_\_\_\_\_/1

История \_\_\_\_\_/1

Окультизные науки \_\_\_\_\_/1

Общие:

Атлетика \_\_\_\_\_/4

Бдительность \_\_\_\_\_/5

Бегство \_\_\_\_\_/10

Вожделение \_\_\_\_\_/3

Воровство \_\_\_\_\_/2

Драка\* \_\_\_\_\_/3

Здоровье \_\_\_\_\_/5 (10)

Механика \_\_\_\_\_/2

Ободрение \_\_\_\_\_/4

Первая помощь \_\_\_\_\_/3

Предусмотрительность \_\_\_\_\_/6

Проникновение \_\_\_\_\_/6

Самообладание \_\_\_\_\_/9

Жизнь может измениться так быстро. Год назад ты была сосредоточена на карьере, пытаешься получить место на факультете истории в университете. Затем произошло знакомство с Тревором на одной из твоих лекций. Это было похоже на фильм; недоразумения (он думал, что ты студентка, никак не лектор), бурный роман, свадьба мечты... и затем внезапная, скоростная смерть. У вас случилась размолвка, он ушёл, хлопнув дверью, а чуть позже — звонок из полиции. Его нашли мёртвым. Они все ещё не уверены, что же убило его, подозревают проблемы с сердцем. Всё, что ты помнишь, это то, как вы расстались, разругавшись.

Со смерти Трево́ра ты сидела на антидепрессантах и снотворном. Они не очень-то помогали, поэтому ты всё увеличивала и увеличивала дозы. Следующее, что ты помнишь, — головокружения и провалы в памяти, и теперь ты под присмотром врачей. Эй, что ещё может пойти не так?

Ты лежишь в больнице неделю.

Фактор риска:  
под веществами

Худший из поступков:  
Этот спор Тревором, прямо перед смертью. Ты была так жестока, и он был так зол... его лицо побагровело от прилива крови, глаза совсем покраснели. Это могло убить его?

Чего я хочу:  
найти в себе силы,  
чтобы жить дальше.

Симпатии

Антипатии



# СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

БЛАНК ПЕРСОНАЖА

Имя игрока:

Имя персонажа: Венди Шоул

Клише: страдающая амнезией

Факторы самообладания:

- Твоя сумка
- Доктор Хейверли, врач, который наблюдает тебя. Пока ты не доверишь никому больше.
- Решимость, которая позволяет выживать.

## Способности

Прикладные:

Информ. технологии \_\_\_/1  
Фотография \_\_\_/1

Межличностные:

Ведение допроса\* \_\_\_/1  
Лесть \_\_\_/1  
Притворство \_\_\_/1  
Проницательность \_\_\_/1  
Уличное чутьё \_\_\_/1

Научные:

Естествознание \_\_\_/1  
Знание языков \_\_\_/1  
Окультирные науки \_\_\_/1

Общие:

Атлетика \_\_\_/5  
Бдительность \_\_\_/6  
Бегство \_\_\_/10  
Воровство \_\_\_/7  
Драка\* \_\_\_/4  
Здоровье \_\_\_/5 (10)  
Механика \_\_\_/4  
Первая помощь \_\_\_/4  
Проникновение \_\_\_/8  
Самообладание \_\_\_/9

Ты не знаешь, как попала сюда. Ты проснулась в автобусе дальнего следования, когда он остановился на конечной, не помня ни кто ты, ни куда ты ехала. Без документов, без телефона, только немного денег в кармане. Даже имя — это догадка; оно было написано на твоей сумке, но это может значить что угодно. Тебя доставили в больницу для наблюдения и обследования, а полиция пока пытается узнать, кто ты и откуда. Кто-то там должен искать тебя, верно?

Всё, что ты знаешь точно — ты нездорова. Ты была сильно обезвожена, когда тебя нашли, тело покрывают синяки, а на руках — следы инъекций. Вчера вечером ты не смогла удерживать в себе ужин, и ты всё ещё довольно слаба. Может быть, ты в бегах? От кого?

По какой-то причине эта больница кажется тебе знакомой. Возможно, ты почувствуешь это в любой больнице — у тебя такое чувство, что ты провела много времени в таких местах.

Фактор риска:  
месть

Худший из поступков:  
Ты никогда никому не говорила об этом, но когда ты проснулась на автовокзале, первое, что ты сделала, это прошла в туалетную комнату и смыла всю кровь с рук. Кровь была не твоя.

Чего я хочу:  
узнать, кто ты.

Симпатии

Антипатии

# СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

БЛАНК ПЕРСОНАЖА

Имя игрока:

Имя персонажа: Герман Минноу

Клише: хронический больной

Факторы самообладания:

- Твой лэптоп
- Уйти с головой в книгу
- Твоя сестра, Марта

## Способности

Прикладные:

Информ. технологии \_\_\_/1  
Точные науки \_\_\_/2

Межличностные:

Притворство \_\_\_/1  
Проницательность \_\_\_/1

Научные:

Архитектура \_\_\_/1  
Гуманитарные науки \_\_\_/1  
Естествознание \_\_\_/1  
Знание языков \_\_\_/1  
Исследовательская работа \_\_\_/1  
Эрудиция \_\_\_/1

Общие:

Атлетика \_\_\_/6  
Бдительность \_\_\_/3  
Бегство \_\_\_/12  
Вожделение \_\_\_/4  
Воровство \_\_\_/3  
Драка\* \_\_\_/2  
Здоровье \_\_\_/6  
Механика \_\_\_/4  
Ободрение \_\_\_/4  
Первая помощь \_\_\_/6  
Предусмотрительность \_\_\_/5  
Проникновение \_\_\_/3  
Самообладание \_\_\_/9

С самого детства ты часто лежал в больницах. У тебя нашли штуку, которую один врач окрестил «интереснейшим букетом аутоиммунных проблем». Они всё ещё не знают, что с тобой не так. Может, это проблемы наследственности, а может, какая-то аллергия, но, в основном, заболевание удаётся держать под контролем с помощью лекарств. Ты больше не мальчик в стерильном шаре, но тебе всё ещё приходится проводить несколько недель в больнице каждый год. Ты к этому привык; ты много читал, а ещё — накопил уже столько медицинского жаргона, что скоро можешь сам начать лечить людей.

У тебя мало близких друзей. При твоём образе жизни трудно хоть с кем-то сойтись. Тем не менее, возможно, на этот раз они разберутся в твоей проблеме. Ты слышал, как был впечатлён доктор Дрейк...

На этот раз ты лежишь в больнице две недели.

Фактор риска:  
любопытство

Худший из поступков:  
Твоя мать, она была при смерти, а ты не смог этого выдержать. Ты покинул больницу и она умерла в одиночестве.

Чего я хочу:  
понять что с тобой не так

Симпатии

Антипатии



# КНИГА НЕИЗБЫВНОГО УЖАСА

## Ординатура





## ОРДИНАТУРА

Вы неподвижно парите под самым потолком. Внизу — ваше же собственное тело.

Ваше лицо плотно прикрыто кислородной маской. Вокруг — хирурги, их внимание сосредоточено на сочащемся кровью разрезе, он хорошо виден на фоне специального отверстия в белой простыне. Хромированные зажимы растягивают края раны, наружу торчат поблескивающие инструменты.

На секунду приходит мысль, что вы умерли, но паники нет и в помине. Вместо неё — полнейшее спокойствие, словно вы снова в утробе матери. Кажется, вот-вот появится пресловутый тоннель со светом в конце. Что-то вы об этом слышали. Называется «внетелесный опыт».

Мешки на дыхательной маске раздуваются и опадают. Подрагивающая полоса пульса бежит по экрану. Свет ламп, заливающий помещение, нестерпимо яркий; всё движется словно в замедленной съёмке. Это как быть пьяным или обколотым. Всё реально и, в то же время, нет. Не появляется никаких туннелей со светом в конце. Всё на удивление приземлённо.

Затем вы начинаете подниматься. Потолок свободно пропускает вас. Пустоты между перекрытиями — тайное место, которое видят только призраки вроде вас. Всюду кабели, вентиляционные шахты и трубы, которые никто не покрасит, так как они скрыты от глаз.

Теперь вы проходите сквозь пол. Эта комната намного темнее. По планировке — похожа на вашу. По центру кровать и на ней кто-то есть.

Над ним склонились они. Лиц не видно, только кожа, похожая на древесную кору, перекрученная шрамами цвета спёкшейся крови. Униформа изорванная и устаревшая.



На одной из фигур — халат в стиле Флоренс Найтингейл с пятном крови, похожим на «бабочку» из тестов Роршаха. Вы замечаете отблеск занесённого скальпеля.

Единственный звук — равномерное капанье крови, стекающей на пол, будто кто-то мочится. Она уже изрядно натекла под ножки кровати.

Вы не способны отвернуться.

Их движения медленные, осторожные. Никаких разговоров, только кивки. Что-то сочащееся кровью вынимается из внутренних и откладывается в сторону. Кажется, это был кусок печени.

Один из них отодвигается, и вы видите лицо пациента. Трубки выходят из его носа, а рот зашит чёрными икс-образными стежками. Единственный глаз безумно мечется туда-сюда, пока не останавливает взгляд на вас. Он всё ещё жив.

Как только он замечает ваше присутствие, они отмечают его тоже. Хотя, может, они знали сразу, просто не торопили события.

Все как один, они оборачиваются к вам. На лицах — застывшие ухмылки, а вместо глаз — высохшие глазницы. Они наклоняют головы, изучая вас.

Тихо и плавно начинают приближаться.

Тело, от которого они отошли, похоже на воронку от взрыва с руками и ногами. Все ребра извлечены а внутренние органы раз-



ложены по отдельности. Легкие продолжают сжиматься и расширяться, а голова — в агонии дергаться. Он даже хочет что-то сказать, но рот крепко зашит.

Они сгрудились вокруг вас. Безглазые впадины встречаются с вашим взглядом.

Когда наступает утро вы приходите в себя. Руки дрожат, а грудь украшает шрам от недавней операции. Вы пытаетесь убедить себя, что это был только сон, даже после того как узнали о смерти в палате на этаж выше. Вроде бы всё чисто — просто скоростная смерть в ночи. Такое, к сожалению, часто случается в больницах.

Все вокруг говорят, что вы быстро восстанавливаетесь. Но у вас есть другое мнение.

Вы лежите без сна следующей ночью (ведь заснуть слишком страшно), вслушиваясь в звуки из коридора, вглядываясь в тени под дверью. Вы знаете о них, и они этого не забудут.

Вопрос только в том, когда они придут за вами.

## ВСЁ ЧТО ОСТАНЕТСЯ

**Электронная слежка:** члены Ординатуры не фиксируются камерами наблюдения и подобными приборами. Внимательное изучение видеозаписей после их посещения покажет секундные вспышки статики. Если такую вспышку поставить на паузу и изучить ещё более пристально, станет видно, что это изображение красных кровяных телец, бактерий, антител и других элементов, которые, обычно, видно в микроскоп. Каким-то образом Ординатура ослепляет камеру, пересылая на неё изображение хаоса, царящего внутри человеческого тела.

**Сбор улики:** жертв Ординатуры находят в разных состояниях, зависящих от того, насколько тщательно удалось хирургической команде прибраться за собой. Большинство членов ордена

весьма скрупулёзны в вопросах уборки следов после действия. Прозектор тщательно сошьёт расчленённое тело, скроет раны так, что даже шрамов не останется. Крови не найти — только несколько микроскопических частиц. Судмедэксперт сможет понять, что для чистки были использованы профессиональные дезинфицирующие средства.

**Судмедэкспертиза:** тот факт, что тело было vivisektировано Ординатурой, откроется только после вскрытия — может показаться что над телом поработал какой-то хирург-мясник. Органы болтаются отдельно друг от друга, гротескные швы проходят через разные части тела, а некоторые органы соединены в единую систему неизвестным образом, да так естественно, словно они так и росли. Внешних следов вмешательства нет.

Ординатура обычно не оставляет жертв как есть, ведь огласка её деятельности ей не нужна. Но бывает и такое, что хирург увлечется самой операцией, уделив мало внимания сокрытию её следов. Также кто-то или что-то может прервать процесс в самом разгаре.

Если такое случилось и операция была прервана, вид жертвы ещё более ужасен. Тело вскрыто глубокими размахистыми разрезами, кожа возвращена наизнанку, а внутренности валяются повсюду, как попало. Будто что-то буквально взорвало беднягу изнутри.

Данные судмедэкспертизы (в основном о кровяном давлении, уровне адреналина и отсутствии следов анестетика) приводят к выводу, что операция проводилась на живой и находящейся в сознании жертве. Более того, по всему выходит, что быть живым пациент не мог, ввиду тяжести нанесённых ему ран.

**Патанатомия:** это бывает редко, но жертву можно обнаружить ещё живой. Такой несчастный инвалид может прожить ещё несколько часов, пока потеря крови и отсутствие некоторых органов не прикончат его. Тело вскрыто, так как это описывалось выше, но глаза всё ещё двигаются, а лёгкие сокращаются и наполняются воз-



духом. А если левое лёгкое было удалено, можно увидеть и бьющееся в грудной клетке сердце. Какого-то рода паралич мышц не даёт жертве двигаться, но трудно не заметить, что она находится в непрекращающейся агонии.

**История:** следы тщательного потрошения тела, указывающие на немалые умения хирурга, напоят печально известного Джека-Потрошителя из Уайтчепел, жертвы которого также были лишены определённых органов

## КТО ЖЕ ОНИ?

Ординатура — это древний союз чудовищных существ, каждая из которых некогда была врачом или учёным, ступившим на кривую дорожку познания запретного. Они смутно напоминают людей, ужасно изменённых и обезображенных. Их лица — покров из шрамов и швов, оставшихся после замены частей головы и хирургических опытов на самих себе. Ординатура существует с очень давних времён. Её члены стояли за плечом Галена, когда он делал первые попытки вскрытия трупов. Они жадно втягивали запах выпотрошенных животов суровых викингов и беззвучно смеялись над священными трактатами о четырёх жидкостях человеческого тела; они снимали пиявок с больных крестьян и жадно ловили все слухи о «резуррекционистах» Викторианской эпохи.

Намерения Ординатуры неясны, а повадки почти не задокументированы. По ночам, когда на часах три, а пациенты наиболее близки к смерти, члены Ординатуры проскальзывают в больницы через потаённые двери. Каким-то образом ни камеры наблюдения, ни человеческие чувства не в силах заметить их появление. Необнаруженные члены Ординатуры принимаются за свои тёмные дела, пытая и расчленив пациентов ради науки. Если кто-то застанет их за работой, его глазам предстанут мужчины и женщины в одежде хирургов, патологоанатомов или медсестёр. Зачастую

их одеяния старомодны, отдельные элементы вообще могут принадлежать разным эпохам. Можно встретить средневековые, древнегреческие или даже древнеегипетские одежды. Последних стоит бояться особенно из-за опыта и силы, что они накопили. Будучи обнаружены, они по обстоятельствам могут как сражаться так и бежать.

Если всё прошло успешно, медперсонал найдёт очередного мёртвого пациента поутру и не обнаружит никакого следа хирургии на нём. Каждый врач скажет, что больной тихо и мирно скончался во сне. Иногда могут обвинить вспышку сальмонеллёза или другой заразы в больничном крыле, а иногда — неисправность медицинского оборудования. Чаще всего, любой из персонала больницы так и не найдёт ничего необычного при осмотре. Но всё может измениться с появлением в истории сыщика со стороны...

Есть те, кто посвятил годы изучению Ординатуры. Многие верят, что Ординатура приходит за частями тел живых, чтобы заменить свои, износившиеся органы и таким образом ещё на столетие обмануть смерть. В этом есть доля правды. Существуют и более безумные предположения. Например, что члены ордена крадут части тел, меняют их местами в чудовищном исследовании, что Ординатура изучает нас, ища новые способы ослабить, а затем и покорить себе наш род. Кем бы они ни были, но ясно одно — сейчас они служат некой, ещё более зловещей сущности; может бы даже божеству.

## ОБЩИЕ СПОСОБНОСТИ

Все члены Ординатуры, вне зависимости от их функций, наделены рядом одних и тех же способностей.



### • Проход через измерения

**ния:** члены ордена могут совершать переходы между нашей реальностью и миром духов. Для них это не сложнее чем перейти из комнаты в комнату, защитный барьер — лишь легкая завеса. Член Ординатуры может перейти в наш мир, потратив пункт **искажения**. Для того чтобы вернуться в мир духов, такая трата уже не требуется.

- **Безглазое зрение:** хоть у них и нет больше глаз, члены Ординатуры прекрасно видят. Темнота не является помехой для них. Лампы, которые носят хирурги, предназначены не только для освещения; см. ниже.
- **Лечение ран:** любой член Ординатуры может подлатать себя или коллегу. Для этого нужна трата пунктов из запаса **первой помощи**, всё по обычным правилам. Один пункт запаса восстанавливает два пункта **здоровья**.

В то же время на членов Ординатуры не накладывается ограничение по времени, из-за которого герои могут лечить только свежие раны. Они могут восстановить любое количество пунктов **здоровья**, и времени у них на это уходит вдвое меньше, чем у врача-человека.

Эта грубая хирургия действует только на членов Ординатуры (или других чудовищных созданий из-за Барьера) и всегда оставляет жуткиешрамы.

## ПРОЗЕКТОР

Задача прозекторов — прибираться после работы хирургов. Они истинные художники в том, что касается мёртвой плоти, с чудовищными понятиями о её красоте. Если надо, они могут расчленить за секунды и сжечь мёртвое тело — так прозекторы поступают, если этому телу нельзя придать вид, словно его обладатель умер естественной смертью.

### Параметры

**Способности:** искажение 10, атлетика 6, вожделение 3, воровство 4, здоровье 12, первая помощь 14, предусмотрительность 8, драка 12, стрельба 8.

**Защита:** 3.

**Модификатор бдительности:** +1.

**Модификатор скрытности:** +2.

**Оружие:** когти (+0) или скальпель (+1).

**Броня:** +1 против стрельбы.

**Оживление трупа:** в операционной может быть много работы. Нужно приносить инструменты, заставлять машинерию работать, а иногда нужно баррикадировать двери. Бывает и так, что плохо зафиксированный пациент может попытаться сбежать, сопротивляясь парализующим пальцам медсестры. Чтобы не отвлекать хирурга на всё это, неплохо иметь под рукой пару тихих и надёжных помощников.

Ad hoc<sup>1</sup> прозектор может наделать себе подручных из мёртвых тел. Каждый оживлённый труп будет стоить ему 2 пункта из запаса **искажения**. Обычно у такого зомби-помощника следующие параметры:

**Способности:** здоровье 12, драка 4.

**Защита:** 3.

**Модификатор бдительности:** -2.

**Модификатор скрытности:** -2.

**Модификатор урона:** кулаки (-2) или скальпель, если ему выдали (+1).

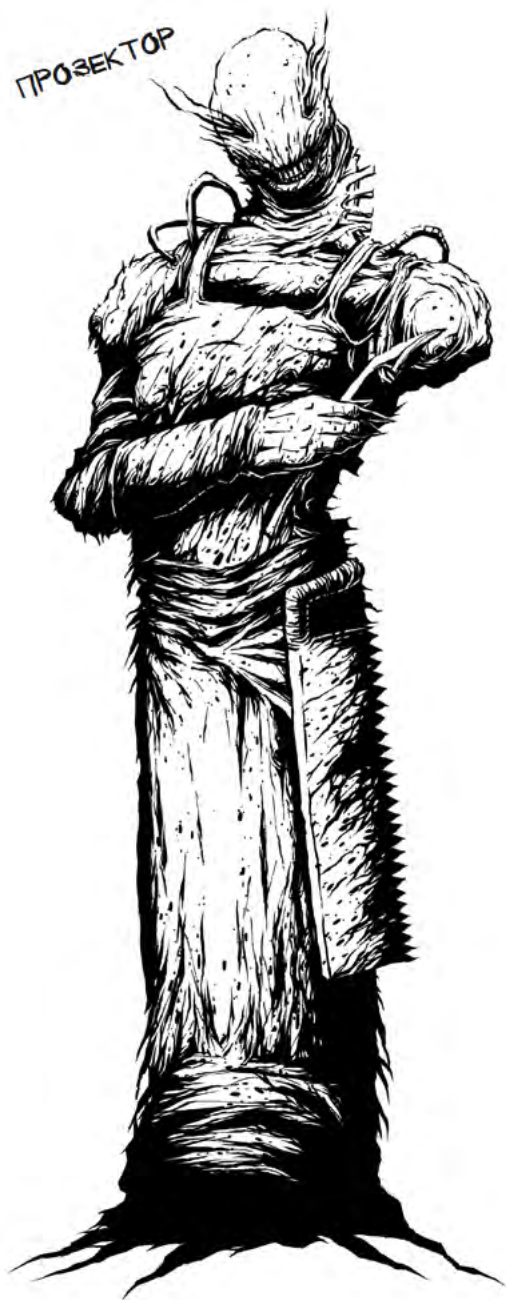
**Броня:** +1 против драки, +2 против стрельбы.

Оживлённый покойник не обладает разумом и не может совершать независимые действия или импровизировать. Он лишь исполняет последний приказ, напрямую полученный от создавшего его прозектора или любого другого члена Ординатуры.

**Креммирование:** касание прозектора может заставить тело загореться странным бесцветным пламенем. Такое пламя пожирает плоть, волосы и кости,

1 Ad hoc (лат.) — специально для этого

ПРОЗЕКТОР





но не трогает ничего из окружающей обстановки. Будучи подожжённым, тело быстро сгорает, оставив после себя только пепел, который несложно смести. Эта способность наиболее эффективно применяется к мёртвым телам. Однако прозектор может повернуть её и против живого существа, но ему будет сложнее контролировать пламя, и оно может не сжечь тело полностью. От жертвы останутся жирные запёкшиеся останки, и некоторые части тела можно опознать. Многие из известных случаев «самовоспламенения человека» как раз и произошли из-за того, что прозектор сжёг кого-то, кто увидел лишнее.

Чтобы кремирование сработало в отношении живого объекта, прозектор должен сперва потратить 4 пункта **искажения**. Тогда его пальцы начнут мерцать и обугливаться как кончик сигареты. После этого нужна ещё проверка **драки** против жертвы, которая, в случае успеха, не только получит обычный урон но и будет объята пламенем. Огонь этот наносит по d6 урона каждый раунд пока не будет потушен или жертва не умрёт. Тушение огня займет у соратника целый раунд и потребует наличия соответствующих средств, например, противопожарного одеяла. Также горящая жертва может попытаться избавиться от пламени сама, катаясь по полу. Это потребует проверки **атлетики** со сложностью 5.

Стоит помнить, что жертвы чаще всего непрерывно кричат, пока сгорают заживо.

**Лепка мёртвой плоти:** под руками прозектора мёртвая плоть будет податливой как глина, но новую плоть он создать не может. За потраченный пункт **первой помощи** он может внести небольшие изменения, например, сделать так, чтобы шрам на животе, что остался после потрошения, рассосался. Изувеченные трупы, например, жертвы автомобильной аварии, будут выглядеть как новенькие за 2 или 3 пункта из запаса

той же способности. Расчленённые тела будут выглядеть так, словно на момент смерти их обладатели были вполне здоровы, но утраченные конечности восстановить не получится. Обычно этого вполне хватает Ординатуре — чаще всего её членам приходится вытаскивать внутренние органы и зашивать разрезы.

При пристальном изучении трупа, подвергшегося таким процедурам, персонаж с **судмедэкспертизой** может заметить неладное. (Если информация такого рода является ключевой уликой, способность работает автоматически, иначе необходима трата 1 пункта из её запаса.) Полноценное вскрытие, конечно, гарантированно покажет отсутствие внутренних органов.

**Ампутация конечности:** медицинская пила прозектора режет кости, как раскалённый нож — масло. Если прозектору удастся крепко схватить свою жертву, он может отрезать конечность в считанные секунды. (Да, голова тут считается тоже за конечность!)

Во время боя на ближней дистанции прозектор может навязать противнику состязание в **драке** (против **драки** или **атлетики**, по выбору жертвы). Если прозектор побеждает, он не наносит урона противнику, но ловит и удерживает его в захвате.

Если прозектор начинает раунд, удерживая противника, он может попытаться отрезать часть тела жертвы своей пилой. Чтобы сделать это он вновь навязывает жертве состязание в **драке** (снова против **драки** или **атлетики**, по выбору жертвы) и должен сразу потратить 2 пункта из запаса **первой помощи**, если нацелился на ампутацию руки или ноги, и 4 пункта, если его цель — голова.

Если это состязание выигрывает прозектор, то он отрезает выбранную конечность. Это автоматически наносит d6+8 урона **здоровью** жертвы, не говоря об очевидных последствиях такой потери, таких как невозможность держать что-то двумя руками или бежать куда-то на одной ноге. Жертва получает один пункт урона каждый раунд, пока ей не окажут первую помощь.



Жертва в захвате может использовать свой ход для того, чтобы попытаться вырваться. Для этого надо выиграть состязание в **драке** или **атлетике** (по выбору жертвы).

Пришить на место отрезанную руку или ногу непросто. Нужны три успешные проверки **первой помощи** (сложность 5), 8 часов, **патанатомия** с рейтингом хотя бы в единицу и доступ к больничному оборудованию.

Ведущему следует помнить, что в первый раз лучше применять эту способность к своим персонажам и только потом — к персонажам игроков. Летящие во все стороны отрезанные руки-ноги и головы отлично подойдут для игры в жанре ужасов, но отсутствие конечности у героя, скорее всего, положит конец его приключениям. Процесс восстановления может занять месяцы, в то время как другим сыщикам придётся двигаться дальше в своём расследовании.

## МЕДСЕСТРА

Медсёстры Ординатуры — безглазые, ссохшиеся чудовища, от которых несёт антисептиком. Одеждой им служат изодранные останки униформы. Основная их задача — готовить пациентов к хирургии, обездвигивая их. С одной стороны, жертва должна испытывать все возможные мучения, а с другой — не отвлекать хирурга от работы своей агонией. Медсёстры всегда готовы ввести в пациента трубки и катетеры, особенно когда в этом нет необходимости, и помогать хирургу оперировать. Если что-то пошло не так, и раны пациента могут привести к смерти до окончания операции, медсестра может сделать инъекцию жизненной силы, чтобы тот не погиб.

### Параметры

**Способности:** искажение 8, атлетика 6, вожделение 1, воровство 7, здоровье 12, первая помощь 10, предусмотрительность 10, драка 10, стрельба 8.

**Оружие:** крючковатые когти (+0).

**Защита:** 3.

**Модификатор бдительности:** +1.

**Модификатор скрытности:** +2.

**Броня:** +1 против стрельбы.

**Обездвиживание:** когда перекрученная рука медсестры прикасается к телу человека, из-под её ногтей выдвигаются иглы и входят точно в вену. Парализующая жидкость попадает в кровь, оставляя жгучую боль, как от муравьиных укусов. Через считанные секунды жертва уже не может пошевелиться или сказать хоть что-то и способна только беспомощно наблюдать за неумолимым лезвием хирурга.

Для обездвигивания медсестра должна потратить до трёх пунктов из запаса **искажения** и атаковать, используя **драку**. Если проверка окажется успешной, жертва проходит проверку **здоровья** (сложность 2 + количество вложенных ранее пунктов **искажения**) и, при провале, оказывается парализована введённым в кровь токсином. После этого такой персонаж беспомощен и не может более ничего предпринимать. Паралич длится d6+1 часов, хотя большинство пациентов умирает задолго до того, как токсины успеют выветриться.

**Инъекция жизни:** медсестра может влить в живое существо жизненную силу, чтобы не дать ему умереть (хуже того — чтобы поддержать его в сознании), даже когда его же собственные кишки уже разложены вокруг. Такой укол может либо вернуть жертве сознание, либо восстановить пункт **здоровья**. Выбор остаётся за медсестрой. Каждое использование этой способности стоит одного пункта **искажения**. В отличие от первой помощи, эта способность срабатывает мгновенно.

Медсестра будет использовать инъекцию жизни, только если пациент вознамерился умереть слишком рано или в другой, столь же жуткой ситуации. На членов Ординатуры эта способность не действует.



MEACECTPA



**Чутьё на признаки жизни:** часть работы медсестёр состоит в мониторинге состояния здоровья пациента во время операций. Они могут буквально слышать, как кровь бежит по сосудам, и ощущать, как сознание теплится в мозгу. Это роднит их с медицинским оборудованием; Ординатуре никогда не были нужны человеческие технологии.

Медсёстры автоматически узнают всё о состоянии здоровья каждого в пределах десяти метров от себя. Для этого им не нужно сосредотачиваться; это чутьё работает всегда. С точки зрения правил, они всегда знают, какой запас **здоровья** у существа, какими общими способностями оно обладает и в каком состоянии (вроде тошноты, испуга или потери крови) находится сейчас.

Чтобы способность сработала, медсестре нужно знать о присутствии персонажа; она не поможет обнаружить этим чутьём тех, кто спрятался. А вот использовать это знание в схватке медсестры могут: с ними не выйдет притвориться спящим или мёртвым, а также симитировать обморок. Медсестре виднее.

Хоть в поиске жертвы эта способность не помогает, но если уже замеченная жертва вышла за пределы указанного 10-метрового радиуса, чудовище поймёт.

## ХИРУРГ

Самые старшие члены Ординатуры — хирурги. Большинству из них более четырёхсот лет. Редкому новичку улыбнётся удача стать частью этого привилегированного сообщества. Подобно остальным членам Ординатуры, они похожи на манекены или трупы, чью плоть, сплошь усеянную шрамами, прикрывают жалкие обрывки униформы. Хирурги изувечены более чем остальные члены Ординатуры, так как постоянно практикуются друг на друге.

Старшие похожи на снявших бинты египетских мумий, что, для многих, недалеко от истины; сочетание практик чёрной магии и замены мумифи-

цированных органов стало фундаментом для возникновения Ординатуры тысячелетия назад.

### Параметры

**Способности:** искажение 12, атлетика 8, воровство 8, здоровье 18, первая помощь 20, предусмотрительность 8, драка 14, стрельба 8.

**Оружие:** скальпель (+1).

**Защита:** 4.

**Модификатор бдительности:** +1.

**Модификатор скрытности:** +3.

**Броня:** +3 против драки, +1 против стрельбы.

Указанные параметры относятся к типичному хирургу. Вполне допустимо дать хирургу и более высокий рейтинг общих способностей за счёт некротической пересадки (см. ниже). Некоторые буквально фаршируют свои черепа мозговой тканью, пока те не начинают лопаться, как варёные яйца, и нужны швы, чтобы удержать содержимое внутри. Другие пришивают мышечную ткань к своим конечностям, делая их похожими на вздувшиеся от кипячения сардельки.

**Глубокий надрез:** хирурги могут применить на практике свои познания в анатомии, чтобы выпотрошить жертву за секунду. Они способны воткнуть лезвие скальпеля прямо в позвоночник, парализовав противника, или взрезать жизненно важный орган, скорее всего прикончив врага одним ударом.

Хирург может бездействовать один раунд для внешнего изучения жертвы, находящейся в находящейся на ближней дистанции, выбирая лучшее место для атаки, и потратить пункт **первой помощи**. Если в следующем раунде он проходит успешно проверку **драки** против этой жертвы, он получит +10 к урону (если намерен убить врага) или сможет перерезать спинной мозг, навсегда парализовав жертву. Важно, чтобы это был именно следующий за изучением раунд, иначе эта способность не работает.



ХИРУРГ



**Некротическая пересадка:** слухи о том, что Ординатура крадёт органы, чтобы её члены могли заменить ими свои собственные, увядающие, не врут. Конечно, это не главная цель потрошения людей, но безусловно в этом есть польза. И, как будто всё это недостаточно жутко, у этих операций есть ещё один метафизический аспект. Орган будет полезен для Ординатуры, только если он заряжен отрицательной энергией, а именно такой эффект дают паника, агония и страх. Если орган изъят у спящего, или пациент был под наркозом, этот орган бесполезен для Ординатуры. Просто кусок мяса. Нужен именно изъятый у живого, бодрствующего и осознающего, что с ним происходит, человека, орган. Именно на таких людях Ординатура и практикует свои операции.

Хирург может вырезать один или несколько органов и заменить ими органы кого-то из членов Ординатуры. Это потребует проверки **первой помощи** (сложность 4) и 10 минут работы. По завершении извлечения органа пациент может как умереть (если это был жизненно важный орган) так и потерять 3 пункта рейтинга **здоровья** (если орган не был жизненно важен). Когда член Ординатуры получает новый орган, он может добавить к рейтингу одной из своих общих способностей 3 пункта. Что это за способность, зависит от полученного органа; сердце повысит рейтинг **здоровья** или **атлетики**, новые фрагменты мозга — **первую помощь** или **модификатор бдительности**, нервные ткани (или руки) повысят **драку** и так далее. Ведущий не должен чувствовать себя стеснённо, импровизируя в этом вопросе.

Пока идёт пересадка, член Ординатуры, получающий новый орган, беспомощен, но он может вернуться к активности (и прервать операцию), использовав целый раунд. Хирург может приживить орган к своему собственному телу, но тогда сложность проверки **первой помощи** для него возрастает до 6.

#### Податливость плоти:

лампа, вмонтированная в череп хирурга, служит не только для освещения. Её излучение делает плоть более мягкой чем обычно, так что она буквально просит о прикосновении скальпеля. Раны, нанесённые в свете лампы, особенно глубоки и аккуратны.

В свете этой лампы (пучок света хирург может направить куда захочет в начале своего хода свободным действием) всё оружие повышает модификатор урона на 1, если оно направлено против живой плоти, а проверки **первой помощи** для проведения операций имеют модификатор +1. Хирург обычно использует это приспособление во время своей работы, но оно будет полезно ему и для того, чтобы отрезать лицо тому, кто был достаточно глуп и решил помешать ему.

**Наложение швов:** хирург может использовать иглу и нить, чтобы с фантастической скоростью сшивать плоть противника. Скрюченные руки двигаются так, что за ними невозможно уследить, а после них на коже появляется кривой ряд чёрных стежков. Это делается для насмешки — и результат ужасает.

Для применения наложения швов хирург должен пройти проверку **драки** против жертвы, которую он уже сумел схватить (смотрите аналогичные правила по захвату при ампутации конечностей у прозектора, стр 57). Если атака успешна, та теряет только один пункт **здоровья**, но одна часть её тела оказывается пришитой к другой или к какому-то мягкому предмету рядом, например одежде или матрасу. Хирург может сшить губы пациента или его ноги, или даже пришить его к кровати. Разрывание этих швов наносит несчастной жертве, мучимой нестерпимой болью, 6б урона.